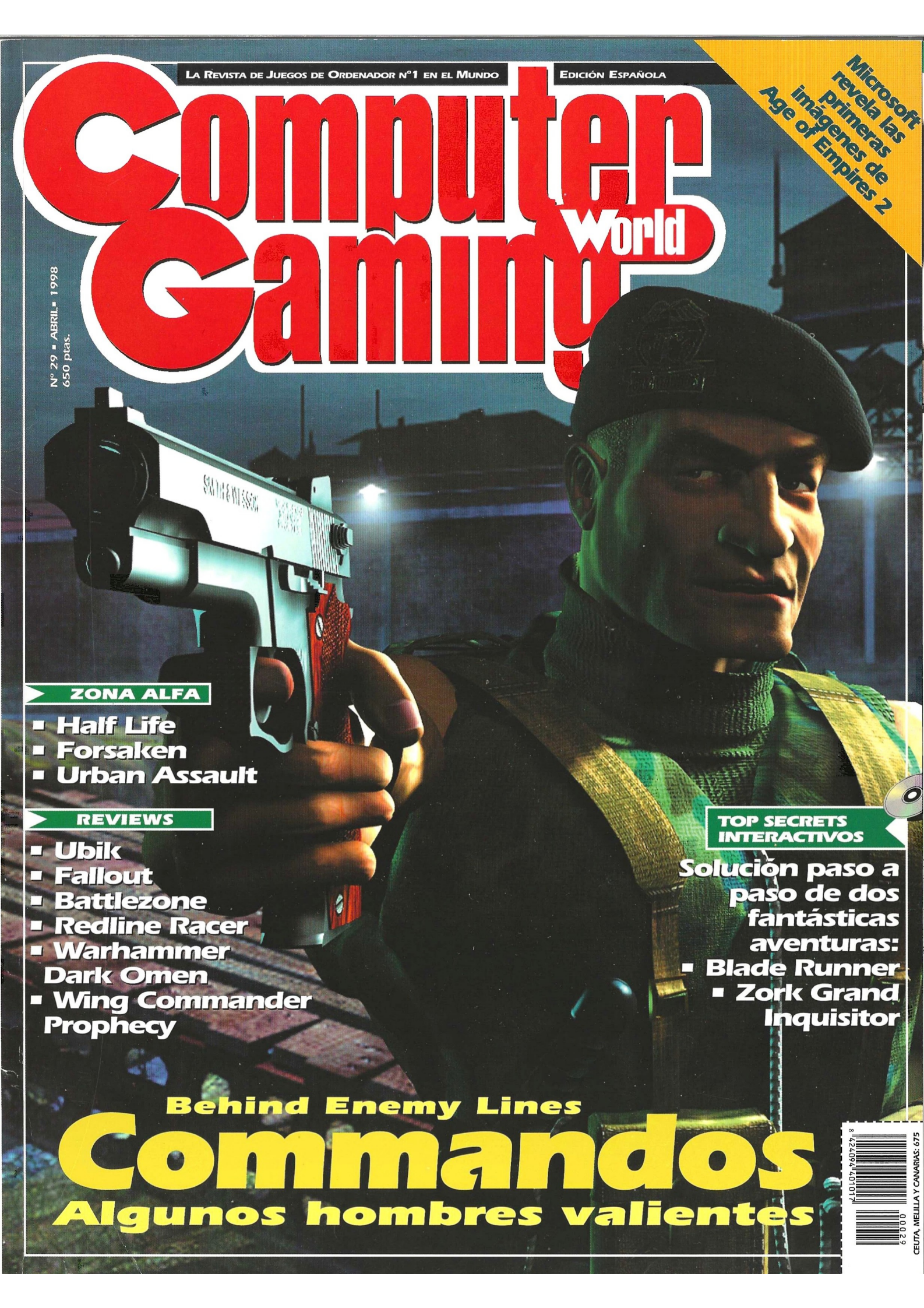
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

EDICIÓN ESPAÑOLA

Computer Gaming World

Nº 29 • ABRIL • 1998
650 ptas.

Microsoft revela las primeras imágenes de Age of Empires 2



ZONA ALFA

- Half Life
- Forsaken
- Urban Assault

REVIEWS

- Ubik
- Fallout
- Battlezone
- Redline Racer
- Warhammer Dark Omen
- Wing Commander Prophecy

TOP SECRETS INTERACTIVOS

Solución paso a paso de dos fantásticas aventuras:

- Blade Runner
- Zork Grand Inquisitor

Behind Enemy Lines

Commandos

Algunos hombres valientes

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

"CONFLICTO" ¿QUE GRACIOSO?

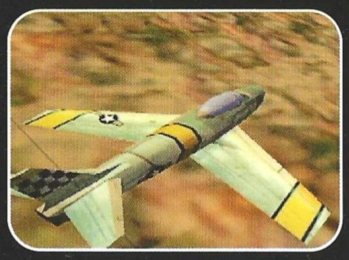
ESTO ES LA GUERRA

YA A LA VENTA EN VERSION CASTELLANA

Lo llamaron el "conflicto" de Corea, pero nosotros dejaremos que lo juzgues por ti mismo. Ponte al mando de un F-86 Sabre, vuela en una de sus 45 misiones sacadas directamente de las páginas de la historia y libra un combate brutal con un MIG-15 mientras que un grupo de cretinos te acribillan por la cola. Será entonces cuando podrás decidir si el "conflicto" continua.

SABRE ACE

CONFLICT OVER KOREA



PC CD-ROM

SABRE ACE: Conflict over Korea es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment, Inc. © 1996, 1997 Virgin Interactive Entertainment es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd.

Virgin Interactive, S. A. - Hermosilla, 46, 2.° dcha. - 28000 Madrid • Servicio técnico: (91) 578 13 67

Virgin INTERactive

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company.
Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Fichajes gafados

Probablemente sea una simple casualidad, y por ello no pueda hacerse otro cosa que frivolizar sobre el tema pero, ¿se ha fijado alguien en que todos y cada uno de los personajes famosos de nuestro país –y muy especialmente los relacionados con el mundo del deporte– que prestaron su nombre y su imagen para un juego no volvieron a levantar cabeza desde aquel momento?

Los ejemplos abundan, y si no valgan como muestra esta larga lista. Comencemos por volver la vista atrás, a los tiempos en que los ordenadores de 8 bits –por encima de todos el Spectrum– vivían su época dorada y compañías españolas como Topo o Dinamic gozaban de sus momentos de esplendor. En aquel momento buena parte de las figuras del deporte nacional se convirtieron en objeto de juegos que cosecharon mayor o menor fortuna, pero casi siempre mejor que la que a posteriori deparó la carrera de sus protagonistas, cuya trayectoria personal comenzó un lento pero inexorable declive: Pedro Delgado, Emilio Butragueño o Jorge Martínez Aspar son buenos ejemplos de ello, y aún más claros –y desgraciadamente muchos más trágicos– los de los prematuramente desaparecidos Fernando Martín y Drazen Petrovic (que pese a no ser español vivió algunos de sus momentos más gloriosos –casi los últimos, pues su paso por la NBA, como el de Fernando Martín, no fue precisamente memorable– en la sección de basket del Real Madrid).

Algún tiempo después llegó el turno para otra gloria del deporte nacional, nuestro primer y único campeón del mundo de rallys, Carlos Sainz, que después de conseguir ser laureado en dos ocasiones fue asediado por todo tipo de problemas y, pese a seguir en buena forma y en activo, no ha conseguido repetir su hazaña.

Centrándonos en la época más reciente, los casos de Kiko y Raul han sido también bastante curiosos. El jerezano sufrió problemas intestinales el mismo fin de semana que se comercializó su juego (en plena concentración para el último partido de la selección española en la ronda de clasificación para Francia 98) y poco después se lesionaba de gravedad en un absurdo choque con su compañero Juninho. Lo de Raul es aún más llamativo: la gran esperanza del fútbol español ha sufrido un increíble bajón en su nivel de juego y su vida personal se ha convertido en una azarosa crónica ampliamente aireada por los medios de comunicación.

La explicación puede ser tan sencilla como que resulta difícil que una estrella del deporte se mantenga en la cima durante un largo periodo de tiempo, y que sus fichajes para juegos se realizaron en su mejor momento viniendo después la dura e inevitable caída, pero siendo frívolos, ¿no habrá una especie de maleficio con el tema de los fichajes?

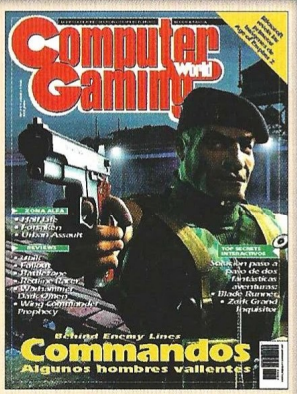
Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@futurnet.es

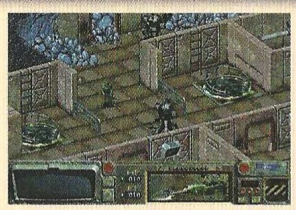
sumario

NÚMERO 29 • ABRIL • 1998



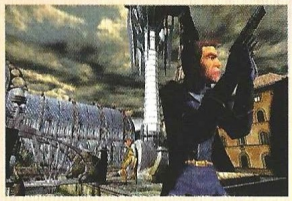
En portada:

El simple hecho de que en nuestra portada figure un fántastico juego de estrategia en tiempo real es ya toda una satisfacción, pero si además el juego está desarrollado en nuestro país –por una compañía española–, y está a punto de convertirse en todo un éxito a nivel internacional, la satisfacción, y porqué no decirlo, el orgullo, se duplica.



Fallout

Battlezone



Queen The Eye

REPORTAJE

Commandos: Behind Enemy Lines 32

El juego del millón de dólares. Esa, por increíble que parezca es la cifra que Eidos ha pagado a la compañía española Pyro Studios por hacerse con los derechos de distribución internacional de su primer juego. Puede parecer desproporcionado, pero después de leer este reportaje, y decubrir los secretos de este apasionante juego de estrategia en tiempo real tal vez no te lo parezca tanto.

AVENTURA/ROL

Fallout 48

Pesadilla post-nuclear. Un escenario hostil para una era difícil. Un juego de rol reencarnado en aventura imposible. ¿Tus compañeros? De momento… ¡ratas!. Una visión escalofriante de la realidad que amenaza la existencia humana: "Hoy, es un buen día para morir "

Battlespire 52

Simplemente diferente. El mejor y más monstruoso reto para los amantes del rol. Con aspecto de doom y una extensión tanto en acciones a llevar a cabo como en escenarios y trama, dejará sin aliento incluso al no fumador. Todo un reto para los más atrevidos, que puede hacer dudar hasta la mano más firme.

ESTRATEGIA

Battlezone 56

Soberbia evolución. Se presenta como el auténtico innovador del estilo de juegos de estrategia, pasando la acción desde las 2D a las 3D. Dotado de gráficos soberbios y de un aspecto futurista en grado sumo, la complejidad del juego y sus dificultades, serán capaces de acabar con la resistencia del más obstinado antiestratega.

Ubik 60

Jugarretas mentales. Un grupo de personajes se une para, en tiempo real, sumar sus habilidades y resolver los problemas planteados en una misión concreta. Todo ello en un grandioso universo que potencia, sin embargo, la individualidad de cada uno. El juego es duro, pero la recompensa grande…

Warhammer: Dark Omen 64

Vuelta al Viejo Mundo. Esta vez serás tú el encargado de librar al Viejo Mundo y al Imperio de las hordas de no muertos concebidas desde la negrura. La filosofía del juego es bastante sencilla de entender, pero difícil de llevar a término: ganar las batallas con las fuerzas disponibles.

Command & Conquer: Sole Survivor 66

Estirando el chicle. De uso exclusivo para Internet y con el reclamo de la famosa saga por delante, esta nueva y sencilla interpretación del mundo de la estrategia, se enfrenta a dos lacras: sobrevivir en los períodos de latencia y frente a los escasos jugadores que se conectan a Internet.

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones

6 Léeme.bat

Para aquellos a quienes les guste anticiparse a su tiempo, esta sección analiza todo lo que se mueve en el mundo de los juegos para PC. Algunas de esas noticias se materializarán tiempo después en fabulosos proyectos. De otros tan sólo quedarán estas páginas, pero en cualquier caso, ¿a quién no le gusta soñar?

10 Interfaz

No sólo las peticiones para solucionar los tropiezos en determinados juegos, son incisos importantes para los aficionados al mundo del ocio en el PC. Otras inquietudes o cuestiones relevantes, también pueden ser plasmadas en las cartas que mandáis cada mes. ¡No te quedes con las ganas!

12 Controversia

En CGW no queremos que nuestros lectores sean meros espectadores de la realidad que les afecta. Tu opinión es muy valiosa y por eso, cada mes propondremos un tema para que nos hagas llegar lo que piensas al respecto. No te quedes de brazos cruzados y haz valer tu opinión.

15 Zona Alfa

Se trata de la sección dedicada a analizar los juegos que se hallan en fase de creación. El final se ve lejos, pero con toda probabilidad lo que nunca parece terminarse, acabará llegando. ¿No es siempre emocionante contemplar un nacimiento?

25 Zona Beta

Como su propio nombre indica, se trata de un puesto más avanzado que el simple preliminar. En esta sección, se analizan los juegos que se encuentran punto de salir al mercado. Los textos son extensos, el análisis profundo y la miel pasa de los labios al paladar.

98 Top CGW

Tan sólo de ti depende que tus juegos preferidos alcancen el lugar que les corresponde en la lista que, mes a mes, confeccionáis los lectores. Además, gracias a la valiosa información que aportas, podrás concursar en el sorteo de fabulosos premios. ¡Anímate y ejerce tu derecho al voto!

ACCION

Excalibur 2555 A.D. 68

En busca de la espada de Arturo. Es Beth, y su apellido no es Croft aunque trabajen en lo mismo. Y es que no hay tantas diferencias ni entre las protagonistas ni entre los juegos en donde habitan. Eso sí, esta vez la excusa será el robo de "la Espada" por excelencia. Al fin y al cabo, todo se reduce a armas blancas.

Formula 1 '97 70

Cuatrocientos caballos por domesticar. Aunque nada hay perfecto en este mundo, aquella, la perfección, es una meta a la que todos aspiran. Ahora llega la fiebre de los juegos de fórmula 1. Excelentes gráficos que pasan a toda velocidad, grandes pilotos y sensaciones de vértigo. ¿Deberían esos coches llevar la "L"?

Queen: The Eye 72

Reclamo para nostálgicos. No es que se parezca al nombre del desaparecido grupo británico, sino que tanto su música como la presencia del mismo, acontece de forma notable a lo largo de los cinco cd's que componen el juego. Un juego de acción y aventura que mezcla la música con su propia esencia. ¿Qué sabor tendrá?

Wing Commander Prophecy 74

Perdidos en el espacio. La recreación del tan trillado tema de los combates espaciales en Wing Commander, llega con esta entrega a su quinta generación. En el mundo de los juegos, son muy pocos los que consiguen llegar tan lejos manteniendo el interés del usuario. Esta vez averiguaremos si "Prophecy" ha logrado su objetivo.

Redline Racer 76

El infierno en tus puños Hasta ahora el máximo exponente en el mundo del motor a dos ruedas. Su soltura, el dinamismo que ofrece y la credibilidad en el manejo de las motos, hacen de esta representación de la realidad, la única que da vértigo al pilotar. ¿Porqué será?

Jazz Jackrabbit 2 78

¿Qué hay de nuevo, viejo? Acelerado constantemente, como el conejo que siempre tiene prisa junto a Alicia en el país de las maravillas, tendrás la oportunidad de demostrar tus habilidades en un mundo de aceleración continua. ¡No aptos para quienes padecen de vértigo!

SEGA Touring Car Championship 80

Cal y arena al 50%. Un pequeño bombón de sabor agridulce que dejará con la miel en los labios a quienes amamos el mundo del motor con emociones al límite. Un buen hervor y estaría en lo alto de los juegos de acción rozando la cúspide. ¿Su estado actual? No lo entendemos.

DEPORTES

Actua Golf 2 82

Sólo para maestros. Variado, espectacular, generoso en sus vistas, estilos de juego y calidad gráfica, Actua Golf se perfila como una de las mejores posibilidades para practicar este deporte sin salir de casa. En resumen, "lo que faltaba" en la línea Actua Sports, ya está aquí..., y el resultado es magnífico.

SIMULACION

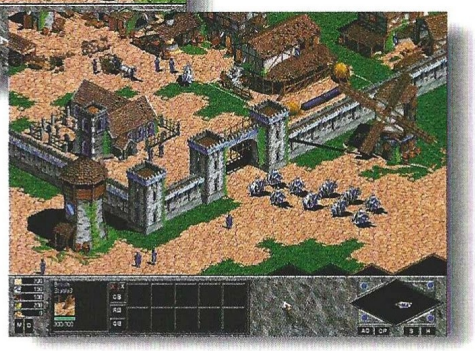
Fighters Antology 84

Tres en uno. Se trata de la recuperación de algunos simuladores y de la inserción en este pack, de una actualización para el A.T.F. ¿Cuál es la ventaja esencial? Pues que por el precio de uno, podremos conseguir los tres productos.

Este mes
te regalamos
LA FUGA,
una aventura gráfica con fundamento
Encontrarás sus instrucciones
en la página 94.

El imperio crece

Microsoft parece haberse dado cuenta al fin –en buena parte a buen seguro gracias el enorme éxito de Age of Empires– del enorme potencial que aún le queda por conquistar –perdón, queríamos decir, explorar– dentro del mundo de los juegos de ordenador, y tal vez por ello está a punto de lanzar una espectacular ofensiva compuesta por títulos francamente prometedores.



Comenzando por Urban Assault, del que podéis encontrar amplia información en este número de CGW, y pasando por la segunda –y muy mejorada– parte de Monster Truck Madness, el gigante del software irá publicando a lo largo del 98 –y tal vez del 99– títulos como Outwars, una compleja mezcla de géneros que recuerda en gran parte a MDK pero con un desarrollo bastante más complejo, Motocross Madness, una nueva incursión en el mundo de motor con un aspecto espectacular, Golf 98, del que huelga todo comentario, y Spitfire, la primera incursión de Microsoft en el campo de la simulación fuera de la línea Flight Simulator.

Sin embargo, y a tenor de la impactantes imágenes que os ofrecemos, la mayor y más firme promesa dentro de su nueva línea de novedades es Age of Empires 2, la continuación del título de Ensemble Studios, que parece destinado a convertirse en un de los bombazos para los próximos meses. Os mantendremos informados de su desarrollo...

Westwood no para

Recién publicada su nueva incursión dentro de la saga Command & Conquer, Sole Survivor, y poco después del anuncio de un proyecto tan prometedor como Dune 2000, Westwood mantiene su factoría de producción en pleno funcionamiento, y son ya tres los nuevos títulos que la compañía norteamericana tiene en preparación. Prácticamente inminente es la salida de Games People Play, un intrascendente divertimento pensado para jugar a través de Internet a diferentes juegos de cartas. Más tarde, probablemente a finales de año, llegarán Lands of Lore 3, cuyo nombre hace innecesario cualquier tipo de presentación, y más tarde llegará la nueva entrega de Command & Conquer, Tiberian Sun, de la que, por el momento, pocos detalles se conocen.

Nace Cendant Corporation

Las empresas americanas HFS Inc. Y CUC Internacional se han fusionado, creando una "macroempresa" que ha sido bautizada como Cendant Corporation. Esta gigantesca compañía, de dimensiones verdaderamente colosales (30.000 empleados, más de 73 millones de afiliados, presencia en más de 100 países, capitalización bursátil de aproximadamente 29 mil millones de dólares), está presente en una amplia gama de actividades, desde el sector inmobiliario al del turismo pasando por el del... software (por fin entendéis el por qué de este pequeño "boletín financiero").

CENDANT
Software

Cendant Software, la división encargada de gestionar este campo, aglutina bajo este nombre un ramillete de marcas de primera línea: Sierra On-Line, Coktel Vision, Davidson & Associates, Knowledge Adventure, Syracuse Language Systems (la última adquisición del grupo) y Blizzard Entertainment.

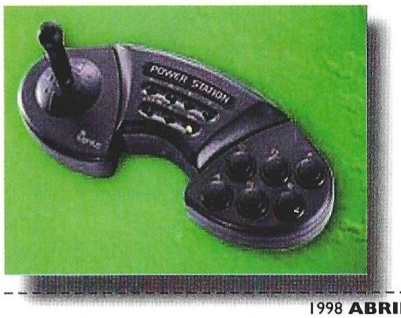
Coktel España, quien hasta el momento ha distribuido la mayor parte de los productos de estas compañías en nuestro país, pasa así pues a formar parte de la estructura de Cendant, y con tal motivo celebró recientemente un acto de presentación en el que se informó a los medios de su nueva situación. Sin embargo, en gran parte, el protagonista de la noche fue Starcraft, el juego de Blizzard, ya que su esperadísimo lanzamiento fue objeto de gran parte de los comentarios de los asistentes al acto . Lamentablemente, y pese a que nuestra intención era incluir este mes un completo análisis del juego, Blizzard aún está aún en pleno proceso de acabado del juego (lo que parece indicar que Abril, y no Marzo, va a ser finalmente el mes de lanzamiento del juego) y no ha facilitado a ningún medio especializado en ningún país del mundo una copia para evaluar el juego... aunque curiosamente, ya hay quién se ha lanzado a publicar "reviews" de este título, haciendo honor a la famosa frase... la imaginación al poder.

A toda pastilla

La compañía francesa Infogrames, dentro de la abundante línea de lanzamientos que tiene prevista para los próximos meses (Hexplore, Heart of Darkness, Snow Racer, Wetrix...) acaba de anunciar la próxima publicación de dos títulos dedicados al mundo del motor, eso si en dos ámbitos bien diferentes. El primero de ellos, de publicación inminente, es Motor Mash, un simpático y frenético juego de carreras que recuerda a los legendarios "Autos Locos" y más recientemente al celebrado Ignition. El segundo título, de mayor impacto, ha sido bautizado como Prost Grand Prix, y como su propio nombre indica es un juego centrado en el mundo en el mundo de la Fórmula 1, y en particular en el gran corredor francés –tetracampeón del mundo– Alain Prost .

Jugar a lo grande

De diseño y tamaño espectacular, Genius presenta un nuevo modelo de control-pad, el Power Station, concebido para satisfacer



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Alien Earth Playmates	05/98
Copa del Mundo: Francia 98 Ea Sports	05/98
Grand Prix Legends Papyrus	05/98
Newman Haas Psygnosis	08/98
Police Quest Swat II Sierra	06/98
Revolution GT Interactive	10/98
Sanitarium ASC Games	05/98
Screamer 3 Virgin	10/98
Soldiers at War Mindscape	05/98
Star Wars Rebellion LucasArts	06/98

Teletipo

Boeder tiene ya su propia página de Internet, en la que se puede encontrar información de su amplia gama de accesorios informáticos. Su dirección es http://www.boeder.es

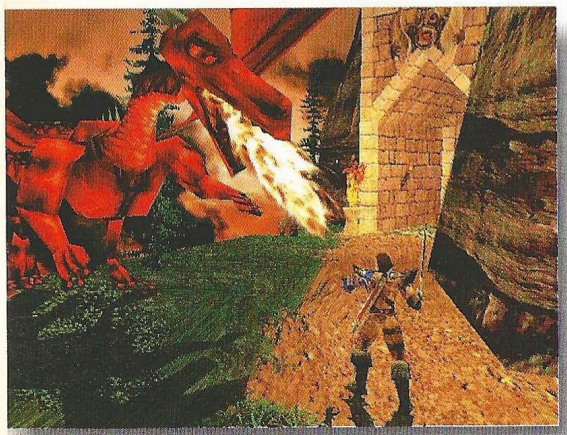
Una de las mayores figuras del golf actual, Tiger Woods, ha firmado un acuerdo con Electronic Arts para desarrollar una serie de juegos basados en este deporte.

Interplay ha cambiado de distribuidor en nuestro país. A partir de ahora sus productos, algunos de ellos analizados en este mismo número, como Fallout, serán lanzados en España por Proein.

Metro-Golden-Mayer y Electronis Arts han firmado una alianza para editar juegos conjuntamente. Fruto de ello será la próxima publicación de títulos como WarGames, Return Fire II, y el siguiente proyecto –todavía no filmado– de la saga James Bond.

Eidos ha vendido a Paramount Pictures los derechos para filmar la primera película basada en las aventuras de Lara Croft. El film tendrá como productores a Lawrence Gordon y Lloyd Levin, que cuentan con más de 30 películas en su haber, entre las que figuran éxitos como Depredador, La Jungla de Cristal o Límite 48 Horas.

las necesidades de los jugadores más exigentes. Su palanca digital, que permite un preciso movimientos en las ocho direcciones, sus seis botones de disparo (cada uno de ellos con la posibilidad de adjudicarles un funcionamiento en modo Turbo), y la posibilidad de extender la –ya de por si enorme– base a izquierda y derecha para mejorar la posición de juego, lo convierten en uno de los periféricos más llamativos aparecidos en los últimos meses. Para más información podéis dirigiros a UMD en el telefóno 94-476 29 93 o consultar su página WEB en la dirección http://www.umd.es



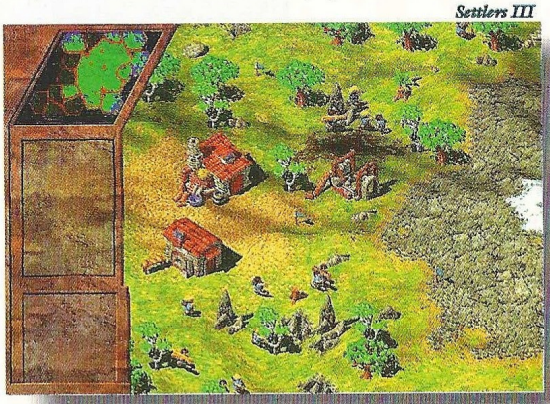
Un nuevo héroe

Asghan es el protagonista del nuevo juego de Grolier, bautizado con el mismo nombre de este musculoso personaje. El programa ha sido desarrollado por la compañía francesa Silmarils –a quiénes muchos recordaréis por su juego Ishar–, y lo que nos va a ofrecer es una espectacular mezcla de acción y aventura en un entorno 3D dentro de una ambientación fantástica con resonancias del medievo.

Friendware, a tope

Muchos son los títulos que esta distribuidora tiene previstos lanzar al mercado a lo largo de los próximos meses, y entre ellos se encuentran algunos poderosamente atractivos. Comenzando por los títulos de Cryo, además de Egypte, del que os hablamos en este mismo número de CGW, hay que destacar el desarrollo de Gadget, un futurista título diseñado por Haruhiko Shono, con una ambientación tan inquietante como "orweliana" (la inspiración en 1984 es evidente) y que nos ofrece

Settlers III



Gadget

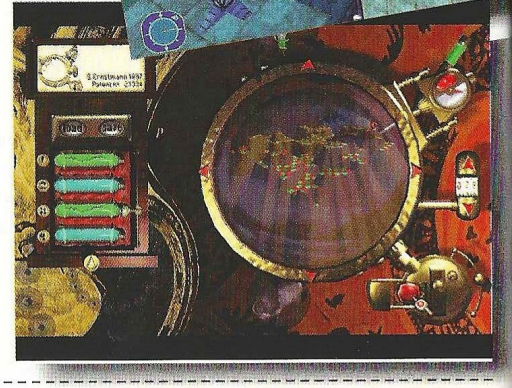
una original aventura apoyada en unos espectaculares gráficos 3D. En cuanto a otras compañías distribuidas por Friendware, merece la pena destacar lo siguiente: por parte de Blue Byte, pronto podremos disfruta de la tercera parte de Settlers, de un paquete de niveles –junto con un editor- del popular Incubation, y de del lanzamiento de un juego de tenis, Game Net & Match. En lo relativo a Interactive Magic, Friendware publicará próximamente Liberation Day (ver Zona Beta de este mismo número), Semper Fi, un war-game de corte clásico y Capitalism Plus, un curioso y complejo juego centrado en los ambientes financieros.

Psygnosis: futuro y pasado

Los dos nuevos lanzamientos que la compañía inglesa Psygnosis acaba de anunciar son simultaneamente una apuesta por el pasado y por el futuro. Por el pasado por que Sentinel Returns, el primero de ellos, no es otra cosa que el regreso actualizado de un complejo pero atractivo juego en 3D que en su día cosecho un tremendo éxito en los ordenadores de 8 bits. Y por el futuro por qué Lander, el otro título en proyecto es el primer juego que Psygnosis desarrolla para el nuevo formato DVD. En él, tendremos que pilotar una singular nave espacial a través de unos hermosos paisajes 3D, situados en diferentes planetas. Os mantendremos informados.

Lander

Sentinel

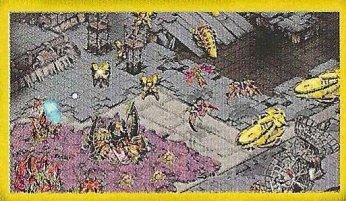


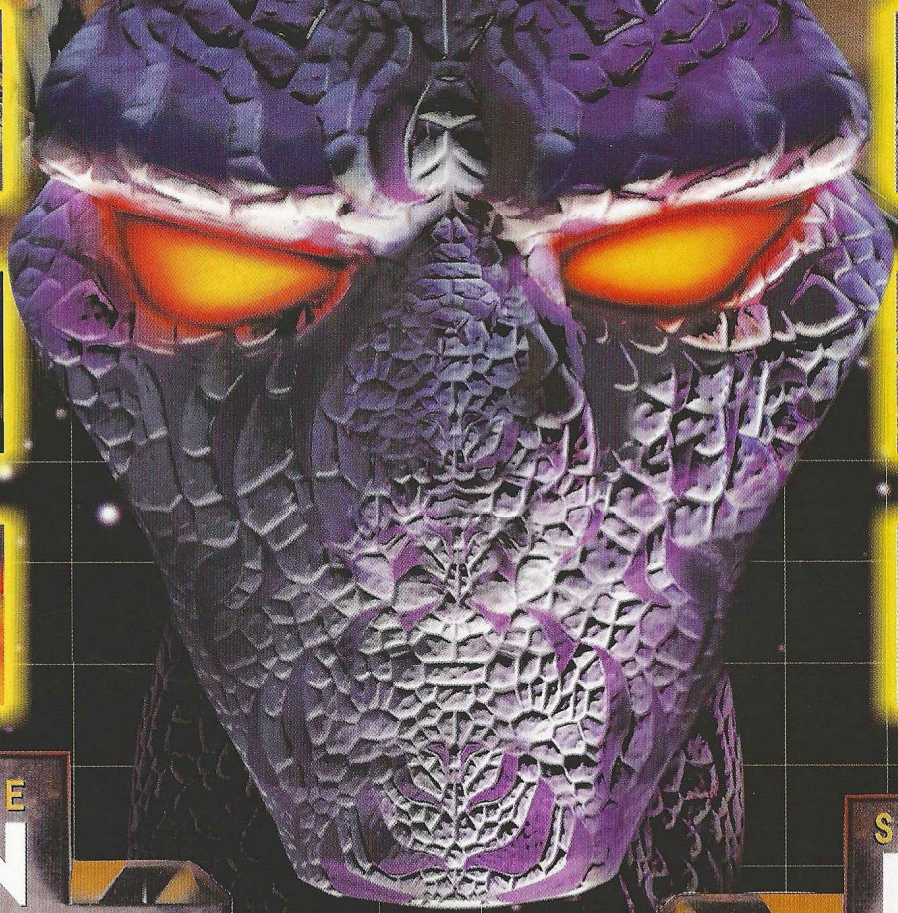
STARCRAFT™

ESTRATEGIA SIN LÍMITES EN TIEMPO REAL

TRES RAZAS

UN UNIVERSO





SIN LIMITE DE ACCION

...BATE ESPACIAL, ASALTO PLANETARIO, INCURSIONES
...GIAS... SI TE QUEDAS CORTO, USA EL INCREÍBLE
...TOR DE CAMPAÑAS INCORPORADO.

SIN LIMITE DE UNIDADES

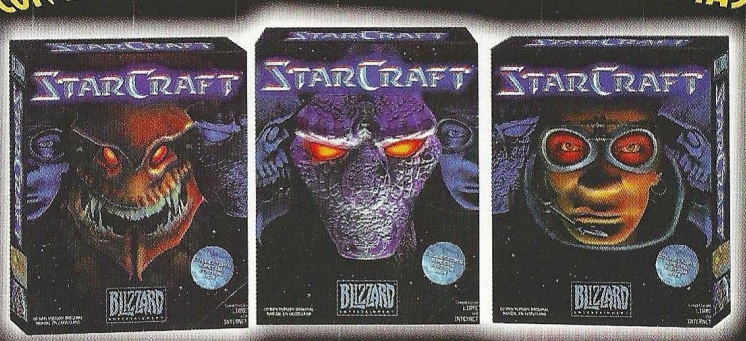
...CIÉLAGOS DE FUEGO, CAZAS ESPECTRO INVISIBLES,
...ADRONES ALPHA, PUERTOS ESTELARES Y ASÍ HASTA
...S DE 50 UNIDADES DIFERENTES.

DISPONIBLE YA DISPONIBLE

SIN LIMITE DE JUEGO

SI SE TE ACABAN LAS **40 MISIONES**, NO TIENES MÁS IDEAS PARA EL **EDITOR** Y TUS AMIGOS ESTÁN CANSADOS DE QUE LOS MACHAQUES, ES EL MOMENTO DE LA **COMPETICIÓN VÍA INTERNET** GRACIAS AL **BATTLE.NET**

CON LA EDICIÓN LIMITADA PARA COLECCIONISTAS



ELIGE LA CAJA QUE REPRESENTE A TUS HÉROES

BLIZZARD™ ENTERTAINMENT

POR LOS CREADORES DE WARCRAFT II & DIABLO

Interfaz correo

Hola, soy un lector de vuestra revista y me gustaría que me ayudárais con el juego Atlantis. Me encuentro en la sala del trono pero no se cómo resolver el jeroglífico que está en la parte de atrás, en el respaldo de la silla. Parece algo relacionado con las constelaciones o la astronomía.

Aigor Llamas
Madrid

Verás, una de las veces que caes por la trampilla desde la habitación en donde se encuentra el personaje que te propone los enigmas, tras haber conseguido que el ratón llegue a su destino en un tablero parecido a una máquina de pinball, al llegar al sótano, podrás introducir la bola de pinball en el agujero que se encuentra practicado en la pared. En ese momento sale una losa de las que forman el muro con unos astros dibujados en su superficie. Ahí se encuentra la posición que deberás ajustar en los astros que se encuentran en el respaldo de la silla del salón del trono. Mirando desde arriba hacia abajo, la situación de los astros será la siguiente: a la izquierda una estrella roja, a su derecha, y casi a la misma altura, una azul; el sol amarillo un poco más abajo, y la luna verde abajo del todo a la izquierda. Cuando tengas todo colocado, pulsa sobre la insignia para activar la entrada que se oculta bajo el trono.

Hola amigos, me gustaría que me dijeseis cómo encontrar el último trozo de mapa en Monkey Island 2.

Manuel Iturria
(Correo Electrónico)

Has debido coger la llave de la cripta en la tienda de ataúdes de segunda mano. Tendrás que obtener también el brebaje vudú de la choza de la hechicera y luego ir hasta el cementerio utilizando la llave para abrir la cripta. Tras leer el libro de citas piratas que sustituiste por otro cualquiera en la mansión del gobernador, sabrás qué ataúd contiene los restos de Rapp. Abre el ataúd y vierte el brebaje resucitador sobre las cenizas. Cuando te ofrezcas a cerrar la llave del gas de su cocina, te dará la llave. Vuelve a la playa de Scabb, donde vendía las salchichas, entra en el torreón y cierra la llave del gas. Vuelve de nuevo a la cripta, resucítale otra vez y cuando le digas que has cerrado la llave del gas, te dará el trozo del mapa.

Hola, me llamo Ana y tengo problemas con Lighthouse. No sé cómo abrir la caja fuerte del escritorio del doctor Krick, ni cómo hacer que el submarino se mueva.

Ana Paredes
Condomar (Pontevedra)

En el cajón superior del escritorio del Dr. Krick encontrarás un abrecartas. Abre la carta que está allí y encontrarás dentro la combinación de la caja fuerte: 5 derecha, 18 izquierda, y 28 derecha. En cuanto al submarino, en el cajón central del escritorio de la torre oscura, encontrarás un mango de metal. Para hacer funcionar el submarino, tendrás que girar la llave que se encuentra bajo la rueda. Coge la palanca del inventario y colócala en el agujero cilíndrico de la derecha. Esa palanca controla la velocidad del submarino, las tres llaves de la izquierda –de arriba abajo, encendidas cuando están de canto–, el motor, el ordenador de navegación y la profundidad. Las de la derecha las esclusas. Todas deben apuntar hacia arriba.

Hola. Soy un asiduo lector de vuestra revista y me gustaría aprovecharme de ello: no consigo salir del nivel del palacio del rey Midas en Tomb Raider. Tengo tres piedras y conozco tres agujeros en donde creo que hay que colocarlas pero no puedo.

Antonio M. Vega
La Garriga (Barna)

Verás, en primer lugar creemos que te confundes. No necesitas tres piedras, sino tres barras para meterlas en esos agujeros. Una de las barras está junto a una zona llena de ratas pasada la sala de las antorchas, la otra cuando salimos del agua, más adelante y encontramos un cocodrilo antes de subir por las rocas junto a las que hay un agujero de bastante feo aspecto. La última se encuentra tras pasar la sala de las columnas saltando de una en una y después de matar al gorila que se encuentra en la parte inferior de la misma. Ahora tienes que convertir en oro las tres barras, y para ello debes ir hasta la sala del comienzo en donde estaba la piscina. Baja las escaleras, ve al jardín, mata dos gorilas más, sube al techo del corredor, entra por el túnel y llega a la habitación del rey. En la mano grande de piedra podrás hace que las barras sean de oro. Mete las tres barras en los tres agujeros y pasarás de nivel.

Me encuentro sin saber qué hacer para conseguir la ropa de Largo ni algo de los muertos a la hora de hacer el muñeco para vudú en Monkey Island 2.

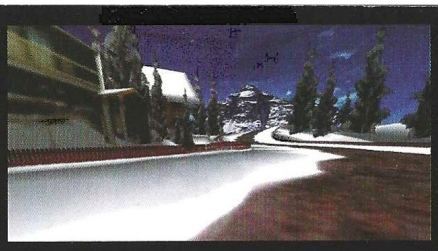
JPP Rivas.
(Correo Electrónico)

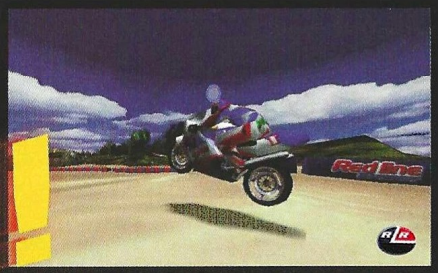
Para obtener algo de los muertos, coge la calavera del padre en la enfermería, y del cajón de la mesa la jeringuilla. Para encontrar algo de ropa. Verás en uno de los almacenes una máquina de grog rota. Empuja la palanca de devolución de monedas y caerá algo de calderilla. Cuando Le Chuck se agache para recogerla, róbale los calzoncillos. Algo de la cabeza quedará cuando entres en el ascensor y le pilles las barbas con las puertas después de perseguirte hasta allí, y para tener algo del cuerpo, ofrécele el pañuelo para que se suene. Ve al almacén, toma un muñeco vudú de las cajas de muñecos, mételo en la bolsa yuyu con todo lo demás y agítalo como hizo la hechicera. Ya tienes el muñeco.

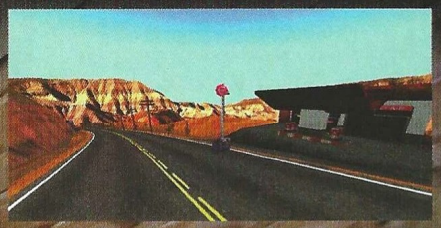
Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección: Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

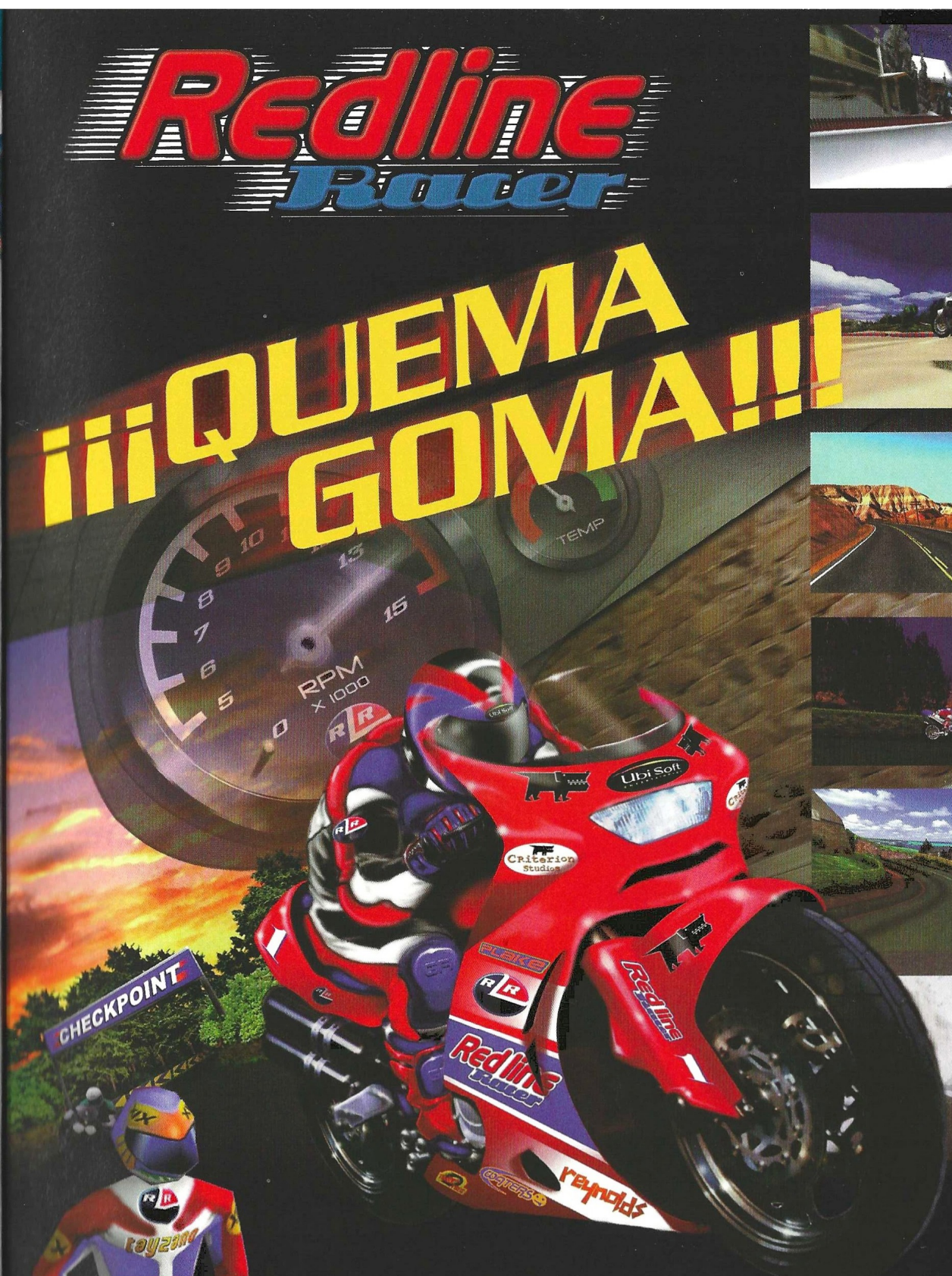
Redline Racer

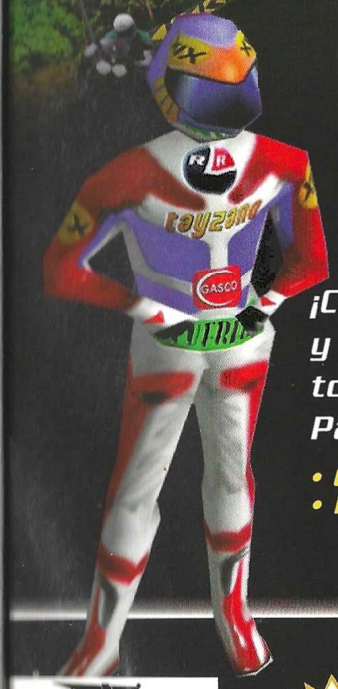
¡¡¡QUEMA GOMA!!!











¡Con Redline Racer llegarás a sentir una auténtica sensación de velocidad y vértigo! Lucha con auténticos fenómenos meteorológicos como lluvias torrenciales, bancos de niebla o ventiscas de nieve.

Para llegar a ser primero simplemente tendrás que ....¡QUEMAR GOMA!

- *6 Atmósferas diferentes*
- *Increíbles gráficos en 3D*
- *16 motociclistas*
- *Sonido 3D Surround*
- *10 circuitos + disponibles en Internet*
- *Opción Multijugador (hasta 8 jugadores)*

Riterion Studios

WINDOWS CD-ROM PC

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Controversia correo

Estamos realmente asombrados por el interés que esta sección ha suscitado entre algunos de vosotros, por el nivel de vuestras opiniones y por los originales seudónimos que se os ha ocurrido utilizar, pero... todavía nos parece poco. ¿A qué estais esperando todos los demás para enviarnos vuestras opiniones? En fin, esto es lo que dío de si el tema que os propusimos el mes pasado, acerca de los juegos excesivamente violentos, como Carmageddon.

A FAVOR

Este mes la balanza ha quedado bastante igualada, y hemos recibido casi tantas opiniones a favor como en contra de los juegos excesivamente violentos.

Andreu, el primero este mes en lanzarse a la arena de la Controversia nos envió un mensaje bastante extenso, con una larga lista de argumentos que le restan importancia a la polémica suscitada por este tipo de juegos. Para él los juegos nos ofrecen una ficción, un mundo virtual que dificilmente puede confundirse con la realidad. Y si alguien lo hace es por que sencillamente sufre algún tipo de trastorno que en cualquier caso –usase o no este tipo de juegos– derivaría en actitudes violentas.

Pablo Cordón, que participó el mes pasado y quea partir de ahora pasa a utilizar su seudónimo, Xpawn, aporta una interesante idea, al sugerir que estos juegos pueden incluso causar un efecto beneficioso en quienes los juegan, ya que ayudan a liberar la tensión acumulada durante el día. Además, y en esto coincide con el mensaje que nos envía Pakolmo, piensa que este tipo de juegos los usa gente con la edad suficiente como para saber perfectamente lo que está haciendo.

En cualquier caso, la opinión con mayor aceptación ha sido la emitida por Fernando Calés, The Killer, Tarantino Jr. y Ripper –por citar algunos– que sin entrar en argumentos de mayor trascendencia se han centrado en comentar que Carmageddon y otros juegos violentos son sencillamente divertidos, y no lo serían tanto sin esa dosis de violencia. Algo así como "el fin justifica los medios" menos extremista.

EN CONTRA

Aunque la verdad es que no lo esperábamos, han sido bastantes los mensajes que hemos recibido en contra del nivel de violencia de ciertos juegos.

Luke Skywalker, Larry y el Mago Simón nos explican que bastante violencia tienen que soportar ya en la televisión y en el cine, y que prefieren disfrutar con juegos más imaginativos que no tengan que recurrir a la violencia para llamar nuestra atención (algo nos dice que estos chicos son empedernidos consumidores de aventuras gráficas)

Por su parte, el Pequeño Orco nos recuerda que por culpa de la polémica suscitada por este tipo de titulos los no entendidos en el tema de los juegos de ordenador han recibido informaciones inexactas acerca de "los peligros de los videojuegos", lo que en su caso ha conllevado que sus padres le hayan limitado el número de horas que puede jugar y se muestren reacios a comprarle juegos de ordenador.

Al igual que en el apartado de A Favor, en el de En Contra ha habido una opinión en la que han coincido muchas de las cartas recibidas en nuestra redacción, y que viene a decir que la violencia, dentro de ciertos contextos (es inevitable por ejemplo que un simulador de combate contenga escenas violentas) es perfectamente aceptable e incluso necesaria, y el problema sólo surge cuando ésta se utiliza de una forma gratuita, desproporcionada y carente de todo buen gusto. Gracias a todos

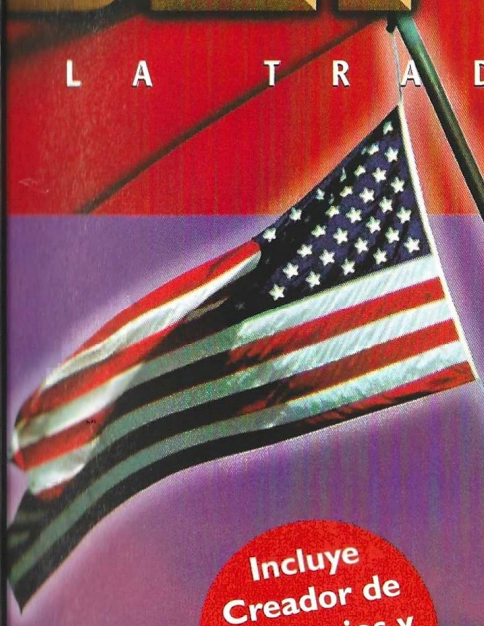
Para el mes siguiente os proponemos debatir un tema que lleva acompañanado a los juegos de ordenador casi desde sus comienzos: ¿hasta que punto resulta interesante que se realicen segundas, terceras y sucesivas partes de los juegos de éxito? Envía una carta o un e-mail a nuestra redacción indicando en el sobre o asunto del correo "Controversia".

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Controversia
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

cgw @futurnet.es

SEMPER FI™

LA TRADICION CONTINUA



Incluye Creador de Escenarios y Editor de Mapas

Maneja al Cuerpo de Marines de los Estados Unidos

Infantería, vehículos pesados, anfibios, vehículos de asalto, helicópteros, reconocimiento, apoyo aéreo...

Tendrás que estar preparado para cualquier misión: rescate de rehenes, asistencia humanitaria, guerra total...

INTERACTIVE MAGIC™

www.imagicgames.co.uk

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DEBATE:
www.friendware-europe.com

Semper Fi es una marca registrada de Interactive Magic, Inc. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

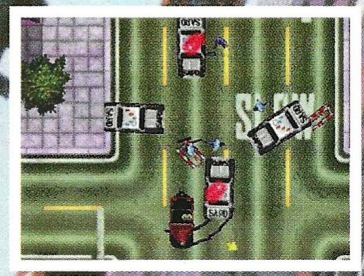
De los creadores del legendario LEMMINGS

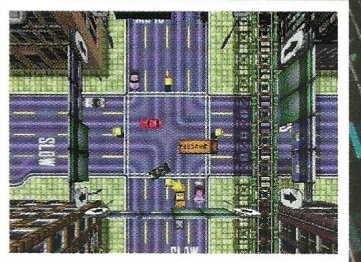
GRAND THEFT AUTO

"DMA demuestra que se pueden programar juegos diferentes"
- Micromanía

"Acabarás cambiando de coche sólo para oír las melodías"
- PC Top Player

"Uno de los juegos más ingeniosos, disfrutables y satisfactorios que hayamos visto nunca sobre un PC"
- OK PC Gamer





PC

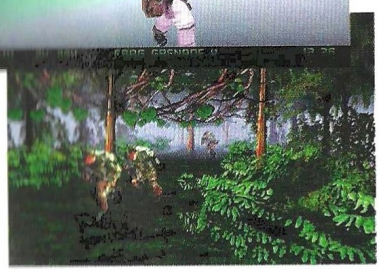
Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Special Operations

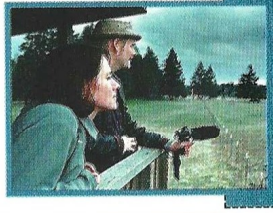
La nueva moda

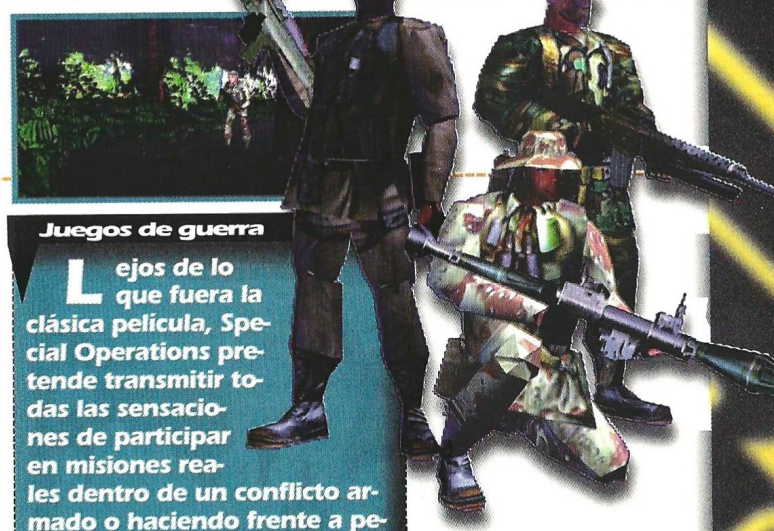
Zombie no es una compañía demasiado conocida en la industria de los juegos, aunque a otros niveles sí lo sea gracias a sus sistemas de simulación mediante realidad virtual desarrollados para el ejército de los Estados Unidos. Con algunos títulos de dudoso éxito en su haber, parecen encontrarse a sus anchas con este juego de prometedora calidad y sorprendente concepción.



Tanto es así que Special Operations será el primero de una serie de juegos 3D en tercera persona basados en unidades militares de elite que destacarán por su énfasis en la acción y el realismo. Gracias a la tecnología Viper, los Army Rangers de los Estados Unidos se convierten en protagonistas de este juego, que pondrá al jugador al mando de un equipo de Rangers cuya misión será cumplir una serie de objetivos y eliminar oponentes en un tiempo dado, dentro de una cadena de misiones bastante respetable.

Todas ellas se desarrollan en exteriores, muy diversos –eso sí–, y abarcan objetivos tan variados como el rescate de rehenes, la destrucción de convoyes, incursiones y asalto al enemigo, acciones contra terroristas, y muchos otros. Tres niveles de dificultad diferentes en cada misión servirán para proporcionar un elevado nivel de rejugabilidad, y por lo que hemos podido comprobar, la duración en horas del juego no defraudará a nadie.





Juegos de guerra

Lejos de lo que fuera la clásica película, Special Operations pretende transmitir todas las sensaciones de participar en misiones reales dentro de un conflicto armado o haciendo frente a peligrosas situaciones. Estos miembros de los Rangers parecen a punto de desplegarse para ocupar sus puestos.

De armas tomar

Por increíble que parezca, una mujer ha producido este juego que distribuirá BMG. Sandra B. Smith se ha encargado de coordinar numerosos aspectos de este juego, entre ellos el asegurarse de que el realismo era absoluto. Para ello participó en simulaciones de operaciones militares reales y cambió impresiones con Rangers de verdad. El realismo no se traduce sólo en esto, ya que los movimientos y el sonido de las unidades, están capturados de los reales.

Los comandos se están poniendo de moda. Parece que estas fuerzas especializadas van a dar mucho que hablar en los próximos meses gracias a títulos como éste.

Special Operations

Editor: Zombie
Fecha prevista de lanzamiento: Mayo 98

Urban Assault

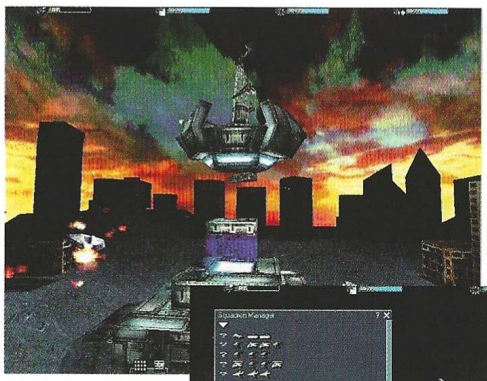
Microsoft sigue comprando títulos a diestro y siniestro en su afán por hacerse un sitio de honor en la industria del software lúdico.

El que la sigue...

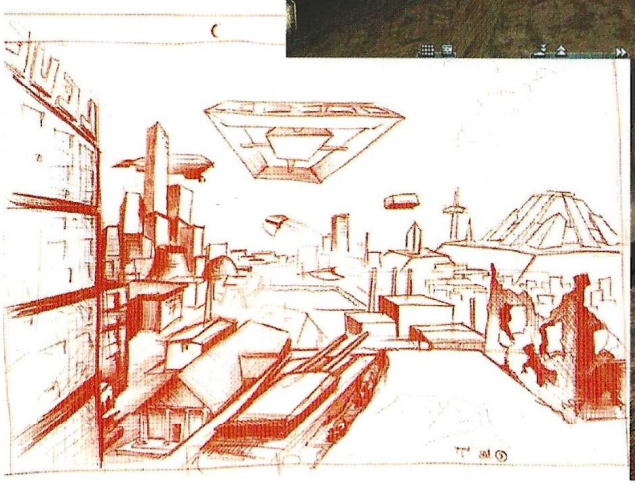
Terratools era, hace ahora año y medio, una compañía alemana no muy grande que bajo los auspicios de Warner, presentaba en el ECTS '96 un innovador título en el que llevaban trabajando desde 1995. Se trataba de Y.P.A., un extraño combinado de estrategia y acción que por aquel entonces no parecía destinado a tener muy buen fin, y que casi todo el mundo catalogó como "rareza" con visos de fracaso, dado el pleno apogeo de Command & Conquer y similares. En el E3 de 1997, Microsoft anunció el lanzamiento de Anarchy, y hace muy poco, se volvió a cambiar el nombre por el de Urban Assault.

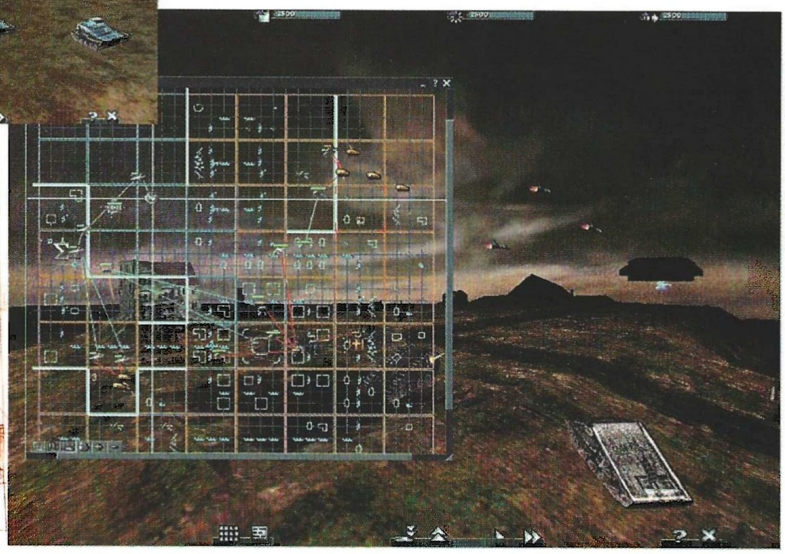
Vestir un modelo

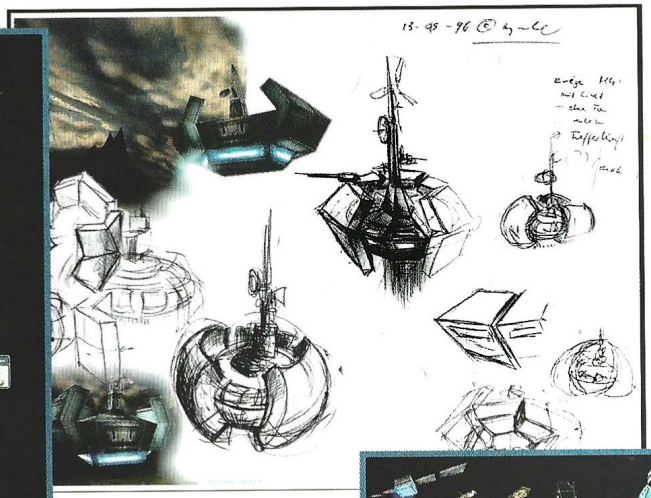
En la pantalla del editor se puede apreciar la planta del avión, y en la parte inferior derecha, las texturas que "vestirán" el modelo 3D que dentro del juego quedará como muestra la imagen. Este sistema es muy habitual en las producciones de esta índole, y suele evitar errores de "clipping" comunes en los títulos 3D.



Los tres nombres corresponden al mismo juego, una producción que poco ha cambiado desde sus inicios salvo en lo concerniente al interfaz –mucho más sencillo ahora– y al diseño de algunos niveles. Según sus propios creadores, Urban Assault es una combinación de acción con una fuerte dosis estratégica que se podría definir como apta para jugadores de acción a los que les guste pensar, ya que tendrán que comportarse como generales dirigiendo unidades y gestionando recursos y tecnología, mientras actúan como soldados de primera línea pilotando numerosos y variados vehículos.





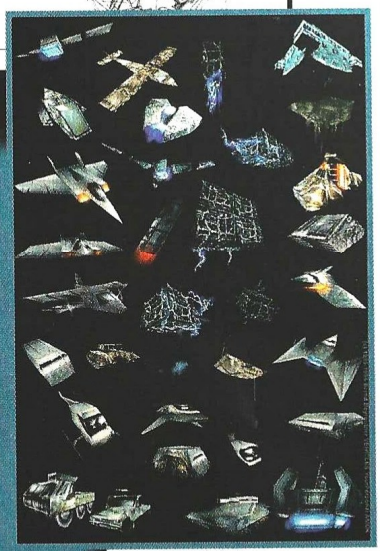


En Terratools y Microsoft incluso se han establecido ya diferencias y mejoras con respecto a juegos similares como Battlezone y Uprising, aunque este apartado quedará para cuando el juego esté terminado, ya que de aquí a entonces pueden pasar –y cambiar– muchas cosas.

Lo que sí hemos podido ya cotejar a estas alturas, con una versión preliminar del juego, es que desde luego el entorno en que se desarrolla la acción es bastante peculiar y seguramente único, ya que transcurre en vastos paisajes urbanos completamente desolados dignos de un escenario postnuclear. Además, el ingenioso diseño del entorno estratégico consigue transmitir perfectamente este aspecto del programa sin necesitar para ello de complejos menús o gran cantidad de teclas.

Planificación de un juego

La imagen muestra el árbol de niveles de Urban Assault, que, como si de un organigrama se tratase, indica la progresión del jugador en todo momento dependiendo de sus decisiones y éxitos en cada una de las misiones. Este diseño es uno de los componentes vitales de cualquier juego de este tipo, y en ocasiones, de él depende gran parte de la percepción que se tenga del titulo en cuestión.

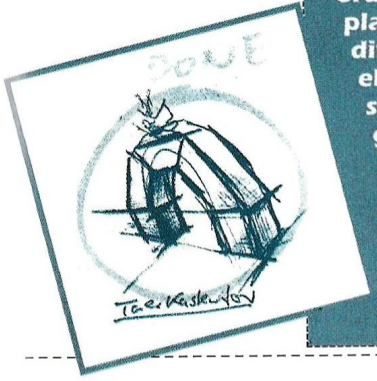


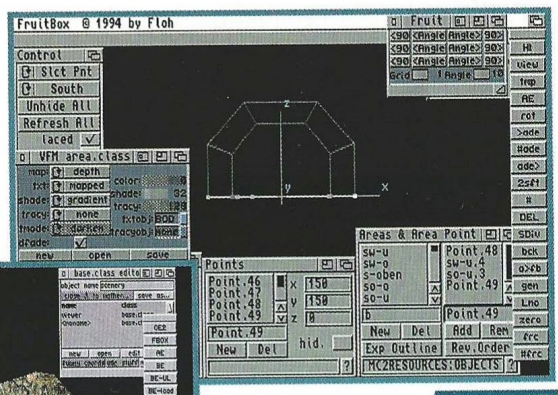
Para todos los gustos

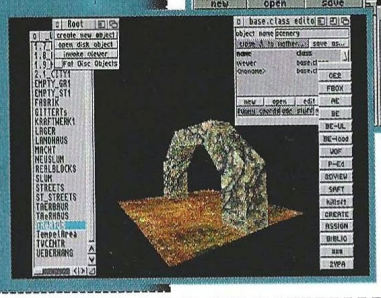
Todos los vehiculos del juego agrupados en una sola imagen dan una buena idea de la variedad que el jugador podrá encontrar en Urban Assault. No hay que olvidar que una de las principales virtudes de este juego es que se puede pilotar cualquiera de ellos, lo que ha supuesto un verdadero esfuerzo a la hora de programar el movimiento y control de cada uno.

Arte multidimensional

Al igual que sucede en los juegos 2D, la mayoría de los elementos de uno 3D se realizan primero en papel, plasmando ideas, diseño y concepción de juego. El artista que trabaja en el ordenador ha de ser capaz de plasmar todo eso en un entorno difícil y árido como el programa de diseño 3D, consiguiendo resultados que a veces no nos sorprenden por desconocer el laborioso proceso que conllevan.







Urban Assault

Editor: Terratools CGS
Fecha prevista de lanzamiento: Septiembre 98

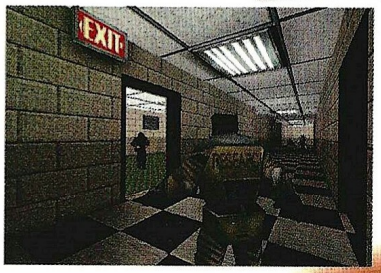
Half Life

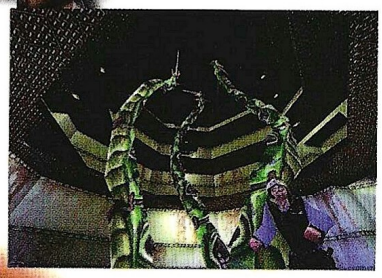
Con la promesa de ser el máximo exponente de lo que quisimos llamar la era post-Quake hace unos meses, Half Life se aproxima imparable a su lanzamiento mundial.

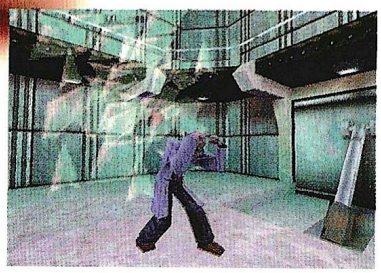
¿Casi perfecto?

Los jugadores de Quake, ahora disfrutando de Hexen II y Quake II, descubrirán en Half Life algo muy superior a lo que nadie podría haber esperado. Salido de la nada hace unos meses, este título es uno de los mejores que Sierra prepara para próximas fechas, y no porque lo digan ellos, sino porque todo apunta realmente a que por fin alguien va a conseguir redefinir de alguna forma un género tan "sobado" como éste.

Dando por sentado lo habitual –entorno 3D en primera persona, movimiento y vistas libres, y enemigos 3D, por mencionar algunas de las características comunes del género– Half Life tendrá en pantalla numerosos elementos visuales que sobrepasan lo que ya se ha visto en los otros títulos 3D que han salido o saldrán por estas fechas. Entre ellas se encuentran los efectos de iluminación coloreados y las transparencias en cristal y agua, que se verán potenciados con el uso de tarjetas 3Dfx pero que siguen estando ahí sin ellas. La tecnología empleada para crear este juego procede de una licencia de id Software, a la que se han sumado una serie de elementos propios de Sierra.

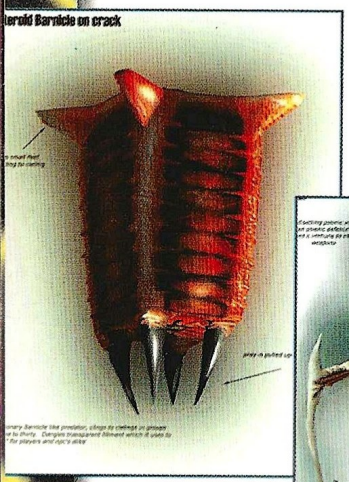


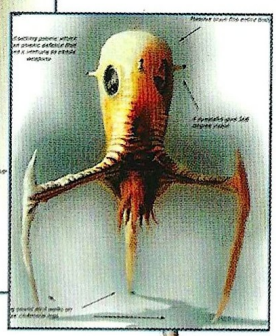


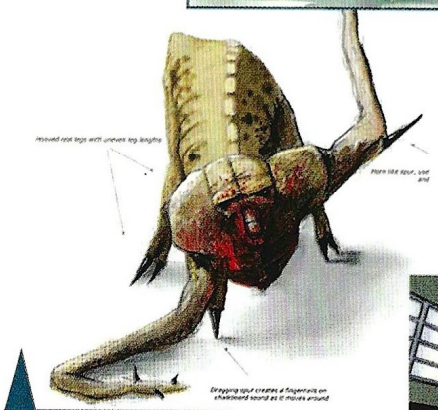


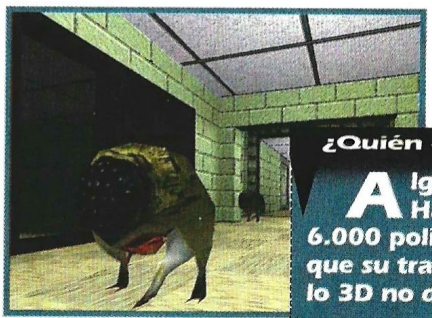
También el sonido será un importante elemento de ambientación, con efectos 3D y ecos que no requieren ningún hardware especial.

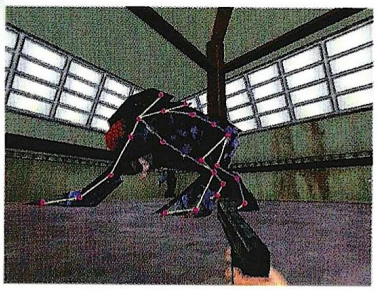
Además, Half Life tendrá una trama de bastante peso inspirada cuando menos en "Los ladrones de cuerpos", una película de ciencia ficción que tuvo mucho éxito en su día y que hoy es ya un clásico de su género. El argumento se desarrollará principalmente en animaciones insertadas en puntos específicos de juego, unas secuencias 3D creadas con el propio editor de escenarios del juego para que no exista la habitual y exagerada diferencia de calidad entre las escenas interactivas y las que no lo son.

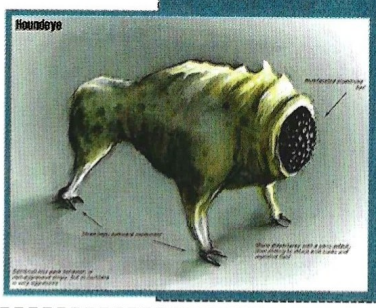












¿Quién da más?

Algunas de las criaturas de Half Life tendrán hasta 6.000 polígonos, lo que significa que su traslación del papel al modelo 3D no dejará nada en el camino. Aunque la mayoría sean poco convencionales, los monstruos del juego provocarán auténticos sobresaltos debido al cuidado que se ha puesto en el diseño de los niveles.

Half Life

Editor: Valve/Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Junio 98

Si el poder no te da miedo...

...Atrévete con Voodoo², la tarjeta aceleradora gráfica más potente del mercado. Con sus tres procesadores ejecutándose simultáneamente, la 3D Blaster Voodoo² proporciona un ratio de relleno tan impresionante, que deja atrás a todas las demás tarjetas similares. Por rendimiento y calidad de imagen es la solución ideal para juegos en 3D, ¡la tarjeta más rápida del planeta! ...Y si una sola tarjeta Voodoo² no es suficiente, puedes instalar dos y ¡doblar el rendimiento! 3D Blaster Voodoo² es la única tarjeta aceleradora para juegos en 3D lo suficientemente buena para llevar el nombre oficial 3Dfx™ Interactive Voodoo².

Características y especificaciones

- Hasta 12MB de memoria ultra rápida para el máximo rendimiento
- Capaz de proporcionar hasta 180.000.000 de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más rápido que la 3Dfx™ Voodoo Graphics
- Soporta los mejores juegos con aceleración de la industria

Busca la tarjeta en tu tienda de informática habitual o llama al teléfono:

91 662 51 16

Los mejores complementos para tu PC

yright 1998 Creative Technology Ltd. 3D Blaster es una marca comercial y Graphics Blaster y el logotipo de Creative son marcas com-ales registradas de Creative Technology Ltd. El logotipo 3Dfx Interactive y Voodoo Graphics son marcas comerciales de 3Dfx ve Inc. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. s especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido real de los productos puede ser ligeramente diferente al ue muestra en las fotografías.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com

Mayoristas autorizados: Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre ..... Apellidos .....

Dirección .....

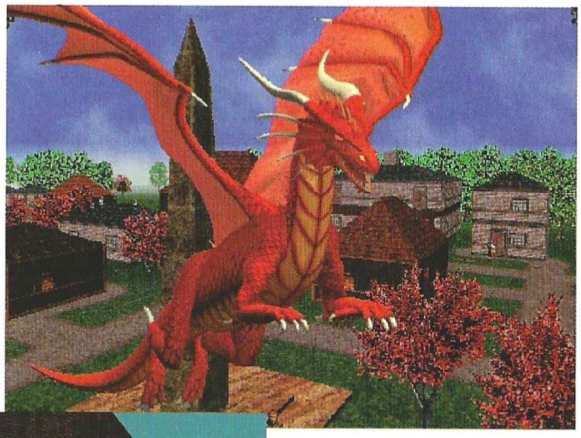
Código Postal ..... Población .....

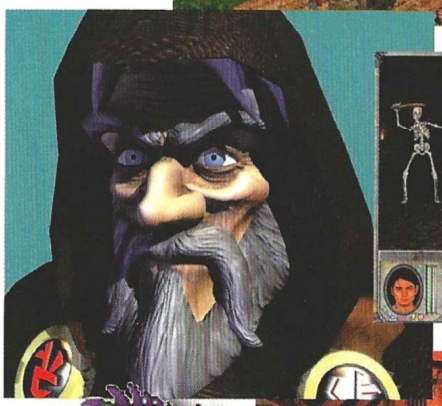
Might & Magic VI: The Mandate of Heaven

Una de las sagas de juegos de rol con más éxito en Estados Unidos, tendrá continuación en los próximos meses con un título que si cumple sólo la mitad de las promesas que han hecho sus creadores, será increíble.

Grandes promesas

Adaptándose al entorno 3D en primera persona tan aparentemente popular en estos tiempos, la saga Might & Magic pretende combinar en The Mandate of Heaven el tiempo real y el sistema de turnos clásico de la serie, un extraño concepto que ya intentara Interplay con M.A.X. 2 y del que nunca se sabe muy bien cómo pensar.





En cualquier caso, quizá no sea eso lo importante, sino el monstruoso mundo que New World Computing está creando para el juego y sus múltiples características. Al igual que en Daggerfall, habrá un reloj interno de programa que irá desencadenando acontecimientos en todo momento, haga o no algo el jugador, de forma que el mundo esté vivo. Así, varias tramas e intrigas podrán desarrollarse al mismo tiempo, mientras el jugador conoce a otros personajes, se enfrenta a toda suerte de criaturas, y explora mazmorras.

Las tecnologías empleadas para desarrollar el prometedor entorno visual de Might & Magic VI se denominan "Labyrinth" y "Horizon", y permiten implementar gráficos tridimensionales en lo que hasta ahora había sido una curiosa representación 2D de un mundo bastante limitado. El movimiento será libre y en 360º, incluyendo vuelo vertical. Los jugadores de rol sabrán ver en todo esto una gran esperanza para un género bastante

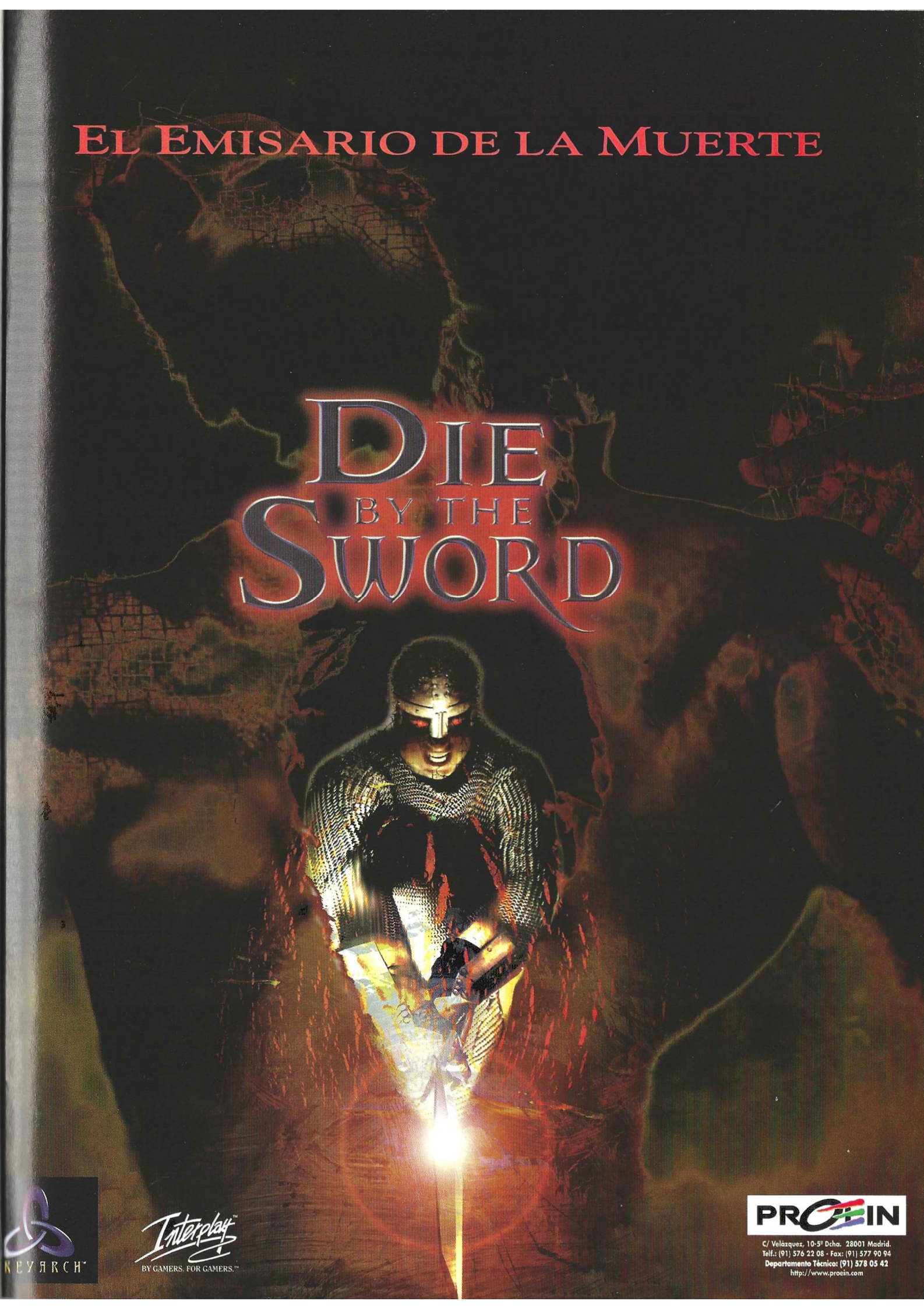
Doce años de Rol

La saga Might & Magic comenzó en 1986, y hasta la fecha ha vendido más de 3.5 millones de copias en todo el mundo con sólo los primeros cinco títulos, cifra que no está nada mal haber sido un juego de rol por turnos hasta ahora. A lo largo de todos estos años, los aficionados al género han encontrado grandes y pequeñas historias, y han librado cientos de batallas. Ahora descubrirán una nueva perspectiva que dará un nuevo sentido al juego de rol.

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven
Editor: New World Computing
Fecha prevista de lanzamiento: Mayo 98

El Emisario de la Muerte

Die by the Sword



KEYARCH™

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

PROEIN
C/ Velazquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

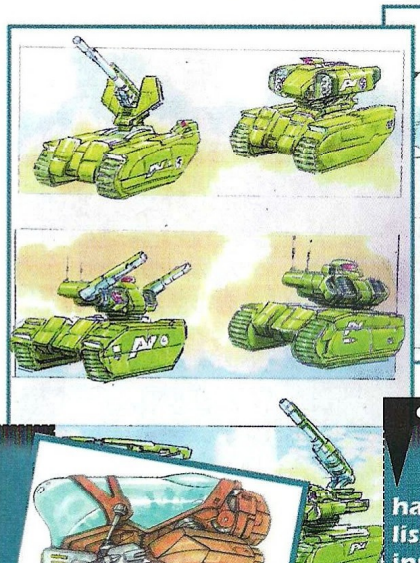
Forsaken

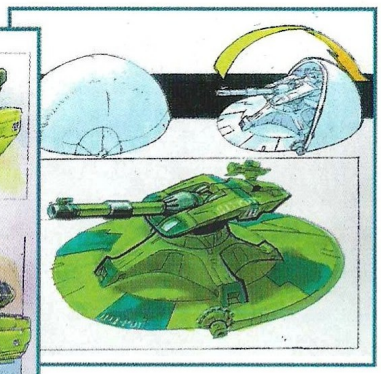
Empezó como un híbrido entre Descent y Quake, aunque originalmente no había vehículos sino individuos con mochilas propulsoras. Dos años de cambios y ajustes están a punto de dar fruto.

Simplemente mayestático

Tras un desastre de escala interplanetaria, fruto de los experimentos de unos ambiciosos científicos, la Tierra y todo el sistema Terran quedan devastados. Una vez recogidos los despojos útiles, el desértico y desolado planeta queda a merced de la rapiña a manos de todo tipo de morralla sideral que entre los restos, espera encontrar algo de valor.

En este mundo condenado y plagado de peligros mortales, el jugador descubrirá niveles que le llevarán desde el espacio más oscuro a las profundidades de un océano muerto, pasando por laberínticos complejos subterráneos, y enfrentándose con hordas de enemigos sedientos de sangre por el camino. Pero no siempre será todo violencia y destrucción, ya que también habrá que resolver complicados puzzles y esquivar ataques neutros procedentes de todos los medios imaginables.





Velocidad ante todo

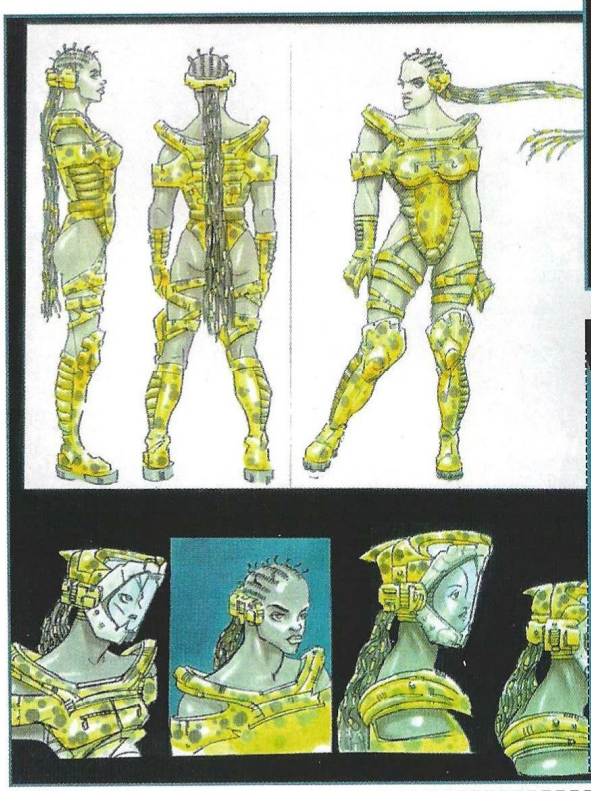
Las 25 personas que han estado trabajando en Forsaken durante los dos últimos años, decidieron –una vez definido cómo sería exactamente– que la velocidad sería un elemento primordial. Al ser preguntados sobre las diferencias con los dos Descent, los programadores de Probe respondieron simplemente –comparando las naves con aviones–: "en Descent volabas en un DC-9, en Descent 2 tenías un DC-10... En Forsaken es como si volaras en un Concorde".

Colisiono, luego existo

El mayor reto a nivel de programación ha sido la detección de colisiones. La existencia de innumerables objetos 3D como los que muestran los bocetos, y la filosofía de libertad de movimiento en 360°, ha hecho que la "sencillez" de un sistema de detección de colisiones de un juego como Quake se convierta en un larguísimo proceso que ha costado año y medio perfeccionar.

Esto resume básicamente lo que será Forsaken, un juego que seguirá muy de cerca los pasos de Descent y Descent 2 llevando lo que fueron aquellos títulos en su día, a un nuevo límite desconocido entonces, posible solamente gracias a la tecnología actual. Libertad de movimientos en cualquier dirección y un elevado nivel de acción son el alma mater de Forsaken, cuyo máximo exponente se encontrará en la opción multijugador, capaz de enganchar a los más exigentes.

Forsaken exigirá tarjeta 3Dfx con todo el majestuoso espectáculo que esto implica, amén de una velocidad simplemente jamás vista en un juego. Con todo esto, Acclaim –distribuidora del juego– pretende hacer su agosto en primavera, ya que espera contar con todos los aficionados a todo tipo de juegos de acción y algunos más que queden fascinados ante el despliegue realizado en pantalla.



Genio y figura...

Personajes como Nubia, uno de los más formidables enemigos en Forsaken, inundarán tanto los niveles multijugador (11) y los de la "campaña" (16). Cada uno de ellos tiene su propia personalidad, puntos fuertes y flacos, y su forma de ser. De hecho, no te sorprendas si te insultan, gritan, o hacen mención a algún miembro de tu familia...

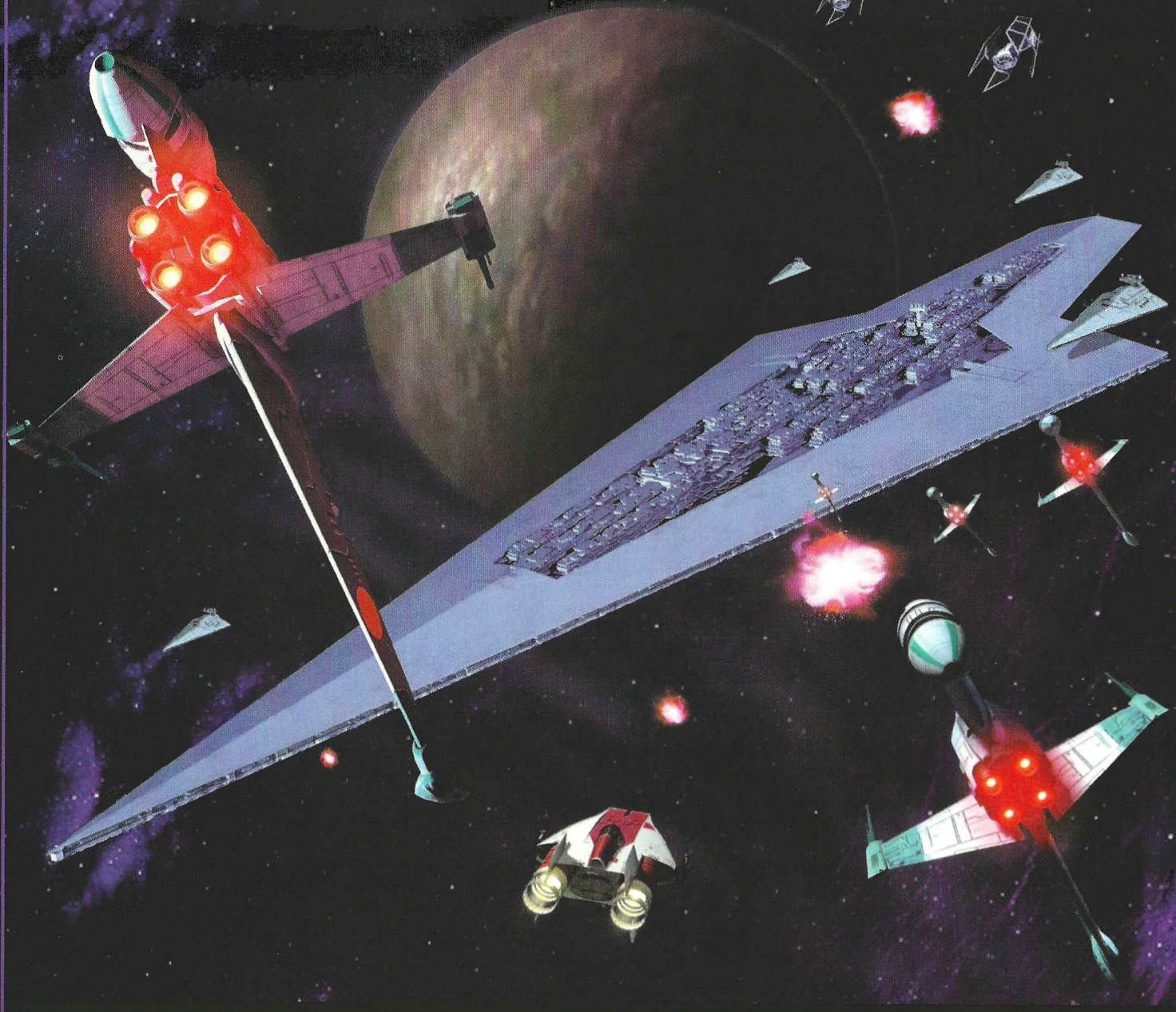
Forsaken
Editor: Probe
Fecha prevista de lanzamiento: Mayo '98

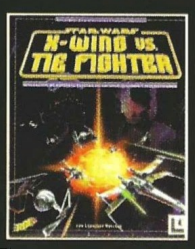
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

STAR WARS™ X-WING VS. TIE FIGHTER™

BALANCE OF POWER™

CAMPAÑAS





La Batalla continúa

Sumérgete en un nuevo capítulo de Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter con las nuevas campañas de Balance of Power... El disco de misiones incorpora: el caza de combate rebelde B-Wing, un Súper Destructor Imperial con mayor poder de fuego, nuevos transportes espaciales como el Corellian Corvette o el Crucero Ligero Calamari... además de 30 misiones que completar para uno o varios jugadores y compatibilidad con tarjetas aceleradoras 3D.

X-Wing™ vs. TIE Fighter™
-Compatible 3Dfx-

Requiere
X-Wing vs. TIE Fighter para luchar en estas Campañas.

™ y © 1997 Lucas. Todos los derechos reservados.

ERBE

www.lucasarts.com

PC CD-ROM

Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

LUCAS Arts™

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

M1 Tank Platoon II

Mejorar lo inmejorable

A estas alturas de la vida a nadie le puede pillar por sorpresa el hecho de que podamos afirmar que si Microprose destaca por algo es por la increíble calidad y realismo de sus simulaciones, hasta el punto que pocas compañías pueden hacerle sombra en este campo.

Tal vez por ello cuando anuncian la salida de la segunda parte de uno de sus juegos, como el caso que nos ocupa, es lícito pensar ¿pero pueden hacerlo todavía mejor? Pues en función de lo que promete este M1 Tank Platoon II parece que si.

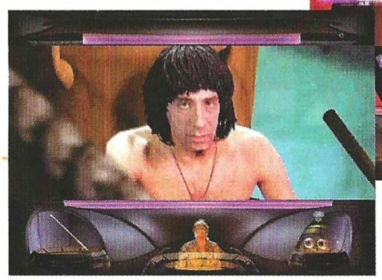
Concebido según sus propios creadores como una simulación militar de combate, este título nos propone ponernos a los mandos no de un tanque, sino de todo un escuadrón de estos formidables vehículos de guerra, y tomar con ellos parte en cruentas batallas cuyos designios quedarán en manos de nuestra capacidad como estrategas. Con misiones para un solo jugador y dos modos multi-jugador, que transcurren en escenarios tan variados como la Guerra del Golfo, Corea, el Norte de Africa o Ucrania, este título destaca por la enorme calidad de sus gráficos, su realismo y las múltiples posibilidades de juego que nos ofrece, y que os desvelaremos cuando su inminente lanzamiento se produzca.

En ciertas ocasiones, la realización de la segunda parte de un juego acarrea resolver el siguiente interrogante: ¿cómo mejorar lo inmejorable?

M1 Tank Platoon II
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Legacy of Time
Journeyman Project 3

El viaje continúa



Tomando como pretexto un clásico recurso de la ciencia ficción, los viajes en el tiempo, la serie Journeyman Project llega ahora a su tercera entrega, que ha sido bautizada como Legacy of Time, y que con alguna ligeras innovaciones mantiene intacto el espíritu –y de paso el aspecto– de esta saga.

Con un estilo que podría definirse como una mezcla del entorno visual de Myst aunado a un interfaz más acorde con el arquetípico de las más clásicas aventuras gráficas, el juego nos invitará en esta ocasión a vivir una peculiar odisea a través del tiempo que nos llevará a visitar tres lugares en diferentes épocas: Atlantis, El Dorado y Shangri-La.

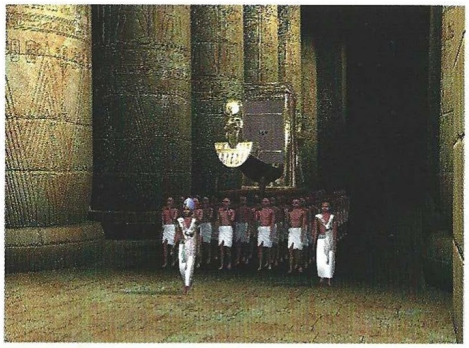
Como elemento más novedoso, nuestro astronauta temporal y protagonista del juego, Gage Blackwood (más conocido como el Agente 5), podrá utilizar esta vez un curioso artefacto, el traje camaleónico, que le permitirá imitar en cualquier momento el aspecto de los diferentes personajes que encuentre en cada época. Esta circunstancia dará lugar a situaciones muy pintorescas, que podréis disfrutar cuando el juego, que está siendo localizado íntegramente al castellano, esté por fin disponible.

La tercera parte de esta saga, no muy popular en España, está a punto de salir.

Legacy of Time Journeyman Project 3
Editor: Red Orb
Distribuidor: Electronic Arts

Zona Beta

Egipto: La Tumba del Faraón



El desierto: un infierno y un témpano. Misterioso, peligroso y único. Sólo desde un lugar de muerte podría resurgir la vida con más fuerza. Sólo donde hay vida, la muerte prospera...

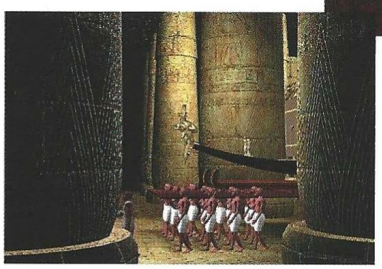
Egipto: La Tumba del Faraón

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

La Noche atrapada en piedra

Sólo Cryo podía volver a hacerlo. Esta vez, al igual que ocurrió con Versalles, aprender sobre una de las civilizaciones más misteriosas de las que han surgido sobe la Tierra, será todo un lujo con este juego. Tomarás el papel de un egipcio cuyo padre ha sido acusado de saquear una de las tumbas reales del Valle de los Reyes. Tu misión consistirá en demostrar al faraón que eso es mentira, y esa excusa te permitirá bucear por el pasado de su pueblo en la época del Nuevo Imperio. ¿El año? 1956 antes de Cristo.

Para la realización del juego se han utilizado las mismas tecnologías que en Atlantis. Podrás conversar con treinta personajes fascinantes usando una perspectiva en primera persona, que pasará a tercera cuando así lo exija el guión del juego. Marc Etienne ha colaborado con el equipo que creó el juego. Él es el responsable de las piezas egipcias del museo del Louvre. Existen tres modos de acercarse a Egipto: el juego, la exploración libre y la gran base de datos documental. Como siempre, la calidad visual, la banda sonora y el guión del juego son sencillamente magníficos.



Black Dahlia

Cuando nuestro corazón todavía no se ha recuperado del todo de los sobresaltos causados por Ripper, Take 2 retoma el terror en su nueva producción, Black Dahlia.

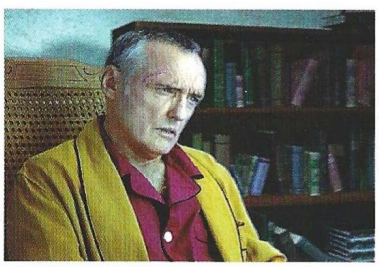
Black Dahlia

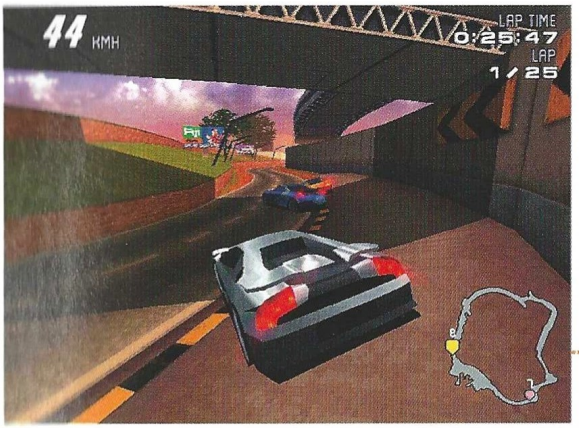
Editor: Take 2 Interactive
Distribuidor: Proein

El asesino anda suelto

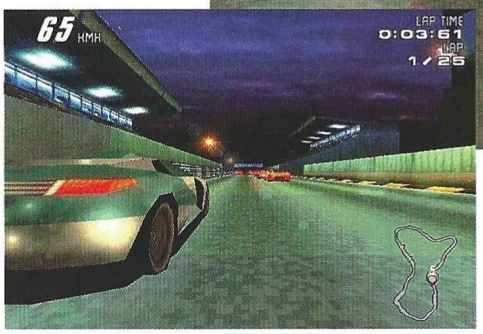
A primera vista, es fácil pensar que Take 2 ha intentado tiempo después del lanzamiento de Ripper explotar su filón con un juego del mismo estilo. Hasta cierto punto puede ser verdad, pero lo cierto es que Black Dahlia va –en principio– mucho más allá de donde llegó aquel juego. Para empezar, el argumento se aleja de aquella historia fantástica con toques "cyberpunk" para trasladarnos a una conflictiva época de la humanidad, el periodo comprendido entre los años 1941 a 1947, con la segunda guerra mundial como telón de fondo. Para seguir, Black Dahlia no se desarrollará en un único escenario, sino en emplazamientos localizados en Europa y Norte América.

Los puntos en común con Ripper –"que haberlos haylos"-, además de la propia concepción técnica del juego, plenamente integrada en la línea de las películas interactivas, son la presencia de la figura de un siniestro asesino en serie, y la existencia de una trama tan inquietante como ramificada, que nosotros, asumiendo la personalidad del detective Jim Pearson deberemos investigar. En ella confluirán desde espías a nazis, pasando por una mujer llamada precisamente Black Dahlia, cuyo asesinato sirve de punto de partida a nuestra aventura. Como aliciente adicional, si así se quiere entender, la presencia de un elenco de actores de diversa popularidad entre los que destaca el incorregible Dennis Hopper.





Motorhead



A toda pastilla

Poco hay que avanzar de un juego de carreras que, a excepción de algunas características bastante prometedoras que quizá lo hagan destacar por encima de otros, se asemeja mucho a las decenas de títulos que han realizado hasta ahora una oferta parecida.

Ambientado en un futuro no muy lejano, Motorhead no se complica la vida con alardes realistas en cuanto a vehículos se refiere, y tampoco con circuitos de renombre mundial. En cambio, sí se concentra en un alto nivel de jugabilidad, una sofisticada inteligencia artificial que hará que los oponentes sean muy duros de batir, y un control muy suave, como se requiere en estos casos.

El realismo sí se traducirá en cambio en las colisiones y la física, que unidos al formidable aspecto gráfico del juego –que cuenta con un motor capaz de producir más de 600.000 polígonos con texturas por segundo–, conforman un prometedor título para dentro de unas semanas. Por supuesto, habrá soporte para tarjetas 3Dfx y opciones multijugador.

Pisando a fondo se acerca a 200 km/h una producción que lejos de alardear como hacen otras, espera hacerse un buen lugar en el podio gracias a su calidad.

Motorhead

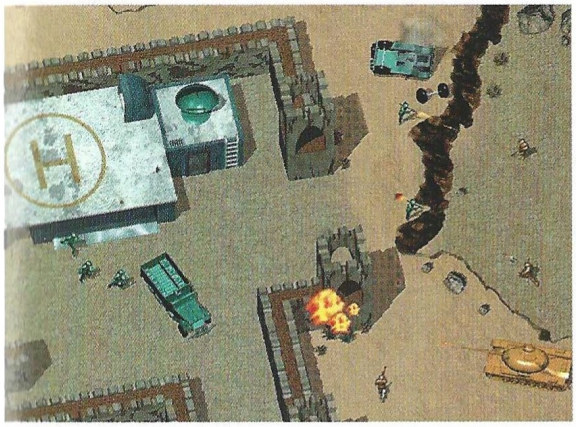
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

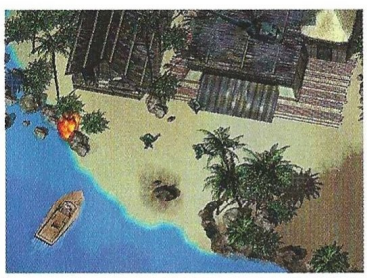
Army Men

Plástico vivo

Una vez más se demuestra que todavía se pueden aportar toques de originalidad incluso dentro de los géneros más delimitados, como es la estrategia, e incluso no haciendo otra cosa que combinar de forma diferentes elementos ya vistos en otro juegos. Este Army Men, cuyos protagonistas son en efecto pequeños soldaditos de plástico que han cobrado vida por arte de magia, se podría definir como el resultado de aunar en un mismo juego la filosofía de Worms con el interfaz de los juegos tipo Command & Conquer.

El resultado de ello es un curioso y divertido híbrido con elementos de acción y estratega repartidos al 50%, que nos ofrece la posibilidad de recorrer 80 escenarios diferentes tomando el control del pelotón de soldaditos, que utilizarán una amplia variedad de armas y vehículos, casi tan extensa como la lista de curiosas formas gracias a las cuales pueden pasar a mejor vida: derretidos por el fuego de un lanzallamas, literalmente despedazados por una granada traicionera, aplastados por las cadenas de un tanque... Muy pronto os ampliaremos pormenores acerca de este llamativo juego y sus curiosos protagonistas.

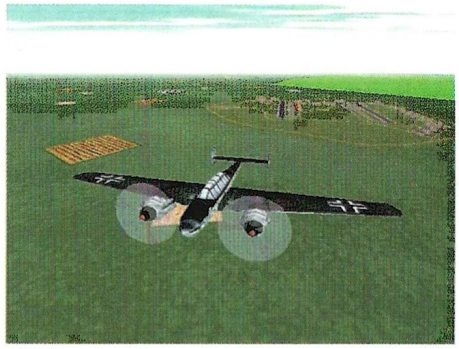




¿Recordáis aquellos divertidos soldaditos de plástico que libraron mil y una batallas en nuestra manos? Los autores de este juego también... y mucho.

Army Men

Editor: The 3DO Company
Distribuidor: Proein



Air Warrior III

Este juego, que llega ya a su tercera entrega, se ha ganado las preferencias de los aficionados a los simuladores de vuelo gracias a su potente modalidad on-line.

Un enjambre de avispas

Aunque Air Warrior III no deja de incluir un interesante modo de juego para una sola persona con seis nuevas campañas y cientos de niveles, lo cierto es que el mayor atractivo potencial de este juego reside en su fantástico modo multi-jugador, que permite participar en una misma batalla aérea a un total de hasta 250 personas.

Pero las virtudes de este título no acaban ahí: por vez primera en esta serie se ha implementado la posibilidad de utilizar una tarjeta 3D, y se han recreado más de 40 modelos de aviones diferentes para que podamos pilotarlos.

En cuanto a los escenarios en los que combatiremos son de lo más variado, y abarcan la Primera y Segunda Guerra Mundial, además de la guerra de Corea.

Por último, es importante reseñar que el juego incluirá un potente editor de misiones que, a priori, acaba por ponerle la guinda a un título que parece destinado a convertirse en todo un gran éxito.

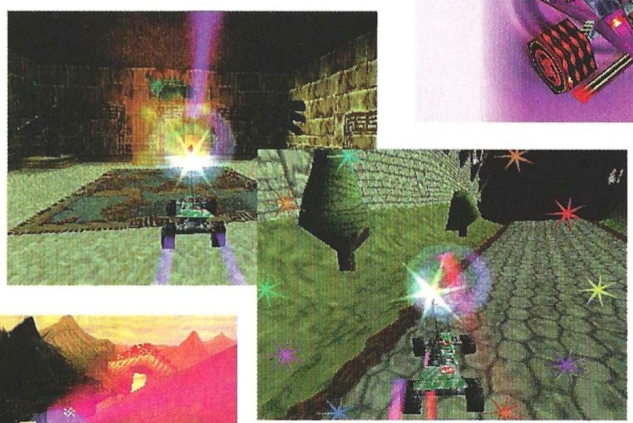
Air Warrior III

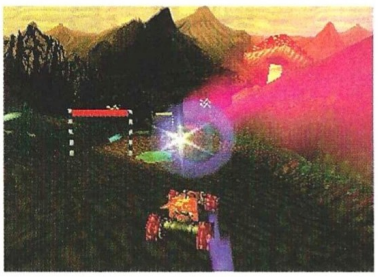
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

Buggy

No son muchas las ocasiones en las que los coches de radio control han desfilado por nuestros ordenadores, como ocurre en este nuevo juego de Gremlin.

Pequeño, pero matón





Resulta cuando menos curioso que en un género tan trillado como el de los juegos de carreras todavía se puedan realizar cosas realmente curiosas. Este Buggy de la compañía inglesa Gremlin es sin duda una de ellas. Con un estilo muy cercano a los juegos de consola, este título nos propone ponernos al volante de un pequeño y enloquecido coche de radio control que surcara intrincados escenarios 3 a toda pastilla.

Nuestros objetivos serán variados, pero entre ellos figuran con especial importancia el atravesar, preferentemente en un orden determinado, una serie de puertas de colores (como las del esquí), lo cual nos proporcionará una serie de poderes especiales que repercutirán de forma directa en el comportamiento de nuestro pequeño y endiablado bólido.

Nuestro veloz periplo se desarrollará a lo largo de 15 circuitos diferentes (con una peculiaridad en común: estar repletos de obstáculos), y podremos conducir un total de 16 buggys, cada uno con sus propias –y sorpren-

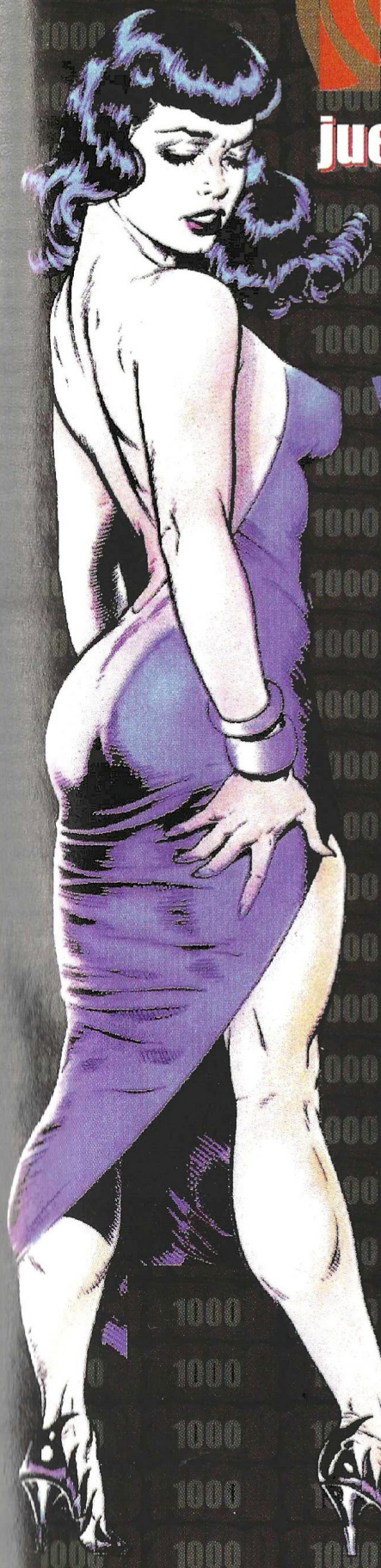
Buggy

Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

Más de 1000 juegos para Windows 3.x y W'95

COMPUTER 2000 ESPAÑA, S.A.

2995 PVP recomendado



La mejor recopilación de juegos del año

Organizados en 9 categorías: Arcade, estrategia, clásicos, aventuras, casino, tablero, habilidades, deportes y cartas.

Open Multimedia

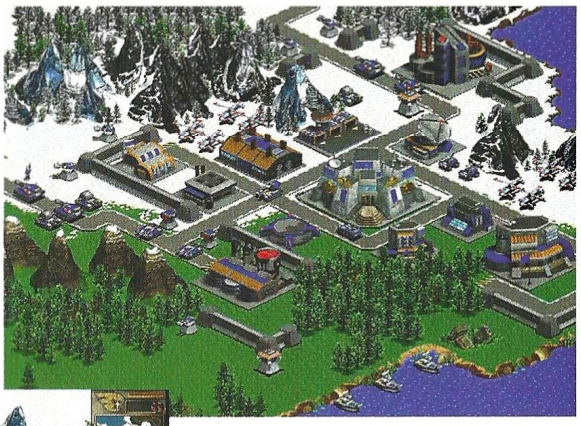
BEEP

PRYCA

CENTRO MAIL

CONTINENTE

Liberation Day



Quizá los próximos seamos nosotros, quizá no, pero los horrores que describen los supervivientes del holocausto que acabó con la colonia Nu Haven, sólo pueden ser contados por quienes los vieron.

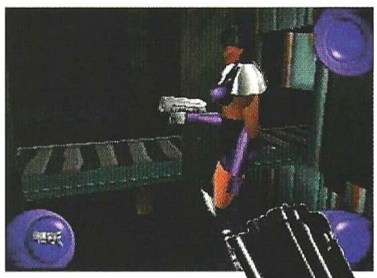
Liberation Day

Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

Por si acaso...

Siguiendo en la misma línea que Fallen Haven, y completando de alguna manera su historia, esta vez el horror casi llega a la Tierra. Tú serás enviado al planeta Nu Haven con el firme propósito de detener a lo que quiera que pretenda invadir la Tierra... pero antes que llegue hasta nosotros. La mayor fuerza militar de todos los tiempos será puesta bajo tus órdenes, y serás el encargado de dirigir hasta cuarenta y cinco tipos diferentes de unidades en acción en el campo de batalla. Tus enemigos son más y mejores, pero no cuentan con algo que tu ya sabes de antemano: no esperan tu llegada. Desiertos, hielo, ciudades, pueblos... serán los entornos en donde te verás obligado a luchar, y el robo de tecnología avanzada y tu astucia los elementos con que contarás para ayudarte. Y es que esta vez, se enfrentarán en el campo de batalla tres razas inteligentes diferentes, manejando cada jugador hasta veinte vehículos distintos a lo largo y ancho de cinco continentes. Tendrás que descubrir los puntos débiles de tus contrarios y elimínarlos. No queda sitio para la compasión.

Pax Corpus



Si una cosa estaba clara, visto el desmesurado índice de popularidad conseguido por Lara Croft, es que imitadoras no le iban a faltar...

Pax Corpus

Editor: Cryo
Distribuidor: Proein

Girl power

Pues si, no es está la primera vez, y seguramente tampoco será la última, pero una vez más nos encontramos ante lo que parece la secuela "no oficial" de un título. Puede que cuando se produzca el lanzamiento de Pax Corpus, Cryo nos de una agradable sorpresa, pero si no es este el caso todo parece presagiar que este juego no es otra cosa que una nueva vuelta de tornillo al estilo de juego iniciado y liderado por Tomb Raider.

Pax Corpus se desarrolla en el planeta Oz-Nama, un lugar en el que las féminas han convertido en esclavos a los hombres, y en el que la bella protagonista del juego, Kahlee deberá investigar un misterioso proyecto bautizado con el mismo nombre del juego.

Con más de 40 niveles generados en 3D que combinan elementos de acción y aventura, secuencias cinemáticas, y una interesante trama, Pax Corpus se configura como un fuerte rival para la hegemonía de Tomb Raider, pero habrá que esperar a que el juego esté terminado para confirmarlo.

1997 Ocean Software Ltd, an affiliated company of Infogrames Entertainment. © 1997 Particle Systems.

El software español va a entrar en el mercado internacional por la puerta grande en muy pocas semanas. Pyro Studios, la compañía creadora de Commandos, está a punto de redefinir el mapa mundial de desarrolladores con un título que además de prometedor, es original, realzando así el potencial creativo de un país que la mayoría de los norteamericanos desconoce y que para el resto de Europa, es el norte de África.

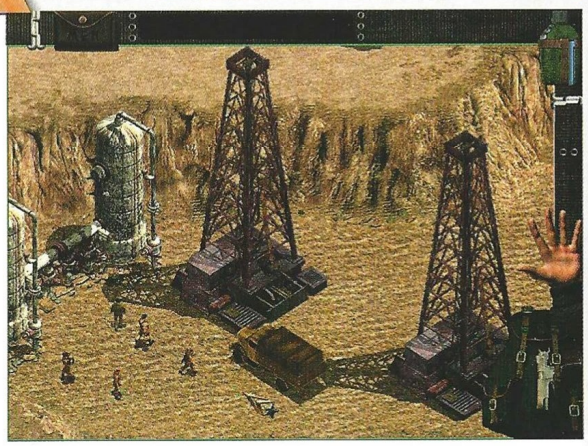
El juego del millón de dólares

COMMANDOS
Behind Enemy Lines

Hacer un juego bueno con los medios adecuados y la capacidad de trabajo necesaria no es fácil, pero tampoco lo es conseguir que éste traspase nuestras fronteras. El grupo EIDOS ha sabido ver en Commandos un producto puntero, y por ello ha pagado la bonita cantidad de un millón de dólares, a cambio de la distribución internacional.

Cuando comenzó el desarrollo de este título, hace poco más de un año, nada estaba demasiado claro a excepción de unas premisas básicas. El resto eran ideas sin concretar que más tarde irían cristalizando en algunos aspectos sólidos del juego, o que bien se descartarían. La semilla que daría lugar al embrión de Commandos siempre estuvo ahí: hacer una simulación táctica ambientada en la Segunda Guerra Mundial. El cómo se iría desarrollando poco a poco a medida que surgían las ideas, siendo un constante proceso de selección, pulido y descarte hasta dar con la criatura final.

Entre las muchas ideas que surgieron estaba la de tener varias unidades a las que poder dar órdenes complejas que se ejecutasen al margen del control del jugador, como en Lemmings, y que hubiese individuos especializados como en Lost Vikings, aunque siempre impersonales de forma que no importase la muerte de uno de ellos durante una misión siempre y cuando se lograse el objetivo. Todo esto ha cambiado sustancialmente, como explicaremos a continuación.



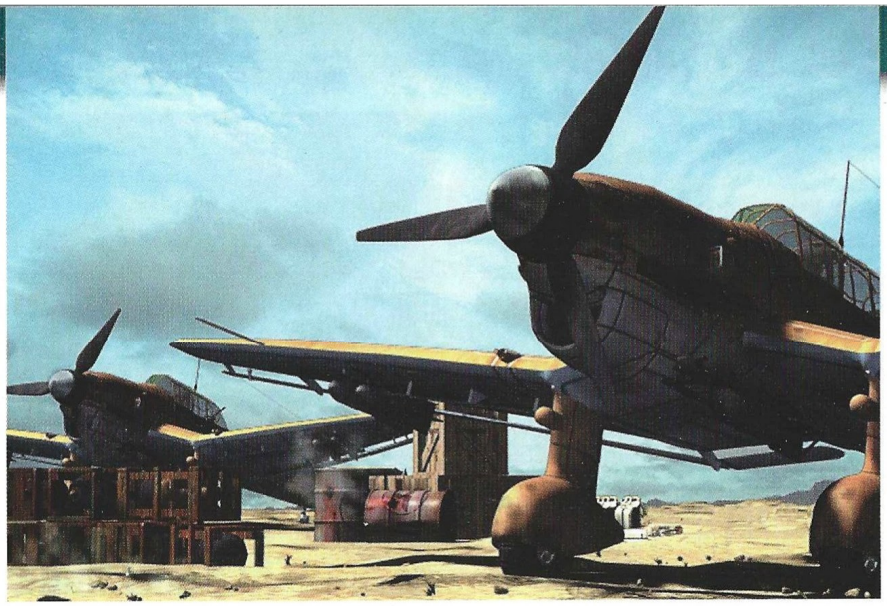
En Commandos se dispone de un equipo de comandos, unidades muy especializdas que trabajan en equipo para lograr su objetivo

Commandos es un juego de estrategia en tiempo real, pero otorgando a esta definición un significado bien diferente al que suele tener habitualmente. No se trata de construir edificios, aprovechar recursos y todas esas cosas tan trilladas y que se han hecho tan bien en otros juegos. En Commandos se dispone de un equipo de comandos, unidades muy especializadas que trabajan en equipo para lograr su objetivo. Se trata más bien de un concepto táctico que estratégico, aunque la estrategia abarque la táctica.

De la teoría a la práctica

Para comprenderlo mejor, quizá sea pertinente explicar cómo será una misión de juego que no tiene porqué coincidir exactamente con ninguna de las que se verán en el producto terminado, pero que sin embargo logrará transmitir de la manera más fiel posible lo que se puede encontrar en el juego. Tras un exhaustivo informe de los objetivos, en el cual se verá un mapa completo de la zona y se explicarán los pormenores de la misión incluidos los posibles obstáculos, aparecerá la pantalla principal de juego, donde se podrá ver al equipo de comandos en un punto determinado del mapa esperando recibir órdenes.

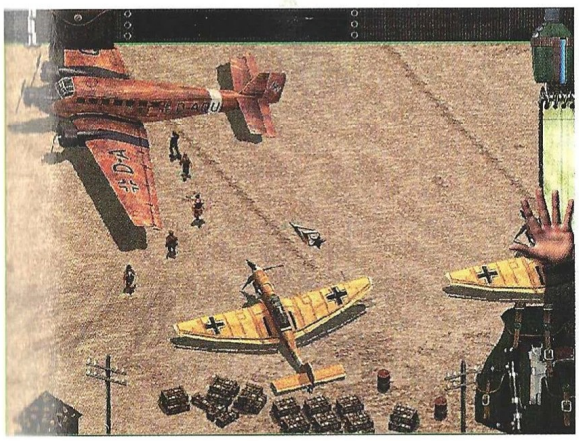
El primer paso antes de hacer nada será estudiar a conciencia la situación, cosa no demasiado difícil ya que el mapa completo está visible en todo momento. En el caso que nos ocupa, hay un campamento fortificado con unos depósitos de combustible que hay que destruir. Una vez hecho esto, habrá que huir en un camión que llegará en un tiempo determinado y que por supuesto estará conducido por un nazi, así que habrá que ocuparse de él. Uno de los comandos –las imágenes y funciones de todos ellos están detalladas en estas páginas– es un francotirador, y podría ocuparse de un centinela que hace rondas sobre la empalizada que rodea el campamento. Sin embargo esto podría ser un problema, ya que el cadáver podría caer al suelo y ser visto, o el nazi podría gritar.

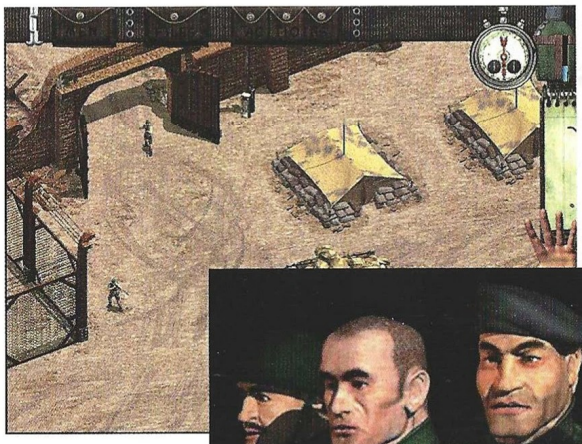


Quizá sea mejor opción llevar a uno de los comandos hasta la empalizada esquivando a las patrullas, escalar cuando el centinela esté de espaldas, y degollarle antes de ser visto. Salvado este obstáculo, quizá el artificiero pueda infiltrarse en el campamento, colocar la bomba en los depósitos de combustible, y salir corriendo, pero no hay que olvidar que es necesario el camión para escapar. Sería conveniente que el conductor se hiciese con el vehículo antes de que se monte el circo que seguirá a la explosión...

No vamos a extendernos más desarrollando una misión, y aunque está en exceso resumida, da una idea de las cosas que se pueden hacer. El jugador tendrá que analizar cada situación y desarrollar una estrategia lo más perfecta posible para ejecutar su plan sin fallos, afrontando todas las contingencias que puedan surgir, y salir airoso del lance.

El primer paso antes de hacer nada será estudiar a conciencia la situación, cosa nada difícil ya que el mapa completo está visible en todo momento





Los siete del patíbulo

Al equipo básico de seis hombres –que no siempre estará disponible al completo– habrá que sumar un piloto en la cuarta misión del juego, donde habrá que rescatarle y llevarle con vida hasta un avión para escapar. Como se puede leer, cada uno posee una especialidad diferente, y todas sus habilidades combinadas son la única forma de superar con éxito cada misión.

JACK "BUTCHER" O'HARA: este irlandés de pura cepa es la mala bestia del equipo. Campeón de boxeo, es una polivalente masa de músculos entre cuyas habilidades se incluyen la de escalar y enterrarse bajo la nieve. Su potencia física le capacita para transportar cargas pesadas y cadáveres. Normalmente va armado con un cuchillo y pistola.

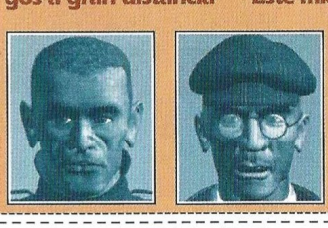
SAMUEL BROOKLYN: un criminal norteamericano que perseguido por la justicia de su país se enroló en el ejército británico. Su habilidad como conductor no tiene precio, ya que es capaz de ponerse a los mandos de camiones, coches, vehículos acorazados, tanques y motocicletas. Además, es capaz de repararlos.

SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE: también conocido como "Duke" por razones obvias. Armado con su rifle de mira telescópica, es capaz de eliminar a sus enemigos a gran distancia y de forma silenciosa, pero su munición especial suele ser limitada. Cuando se termina, tiene que emplear un fusil normal o una pistola.

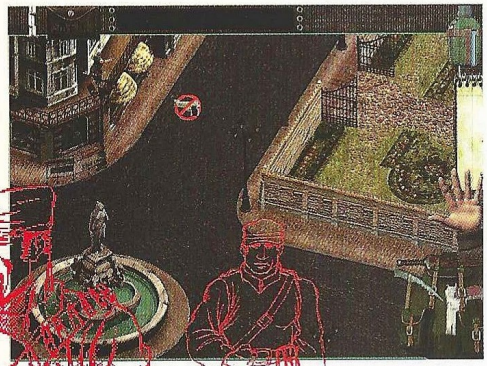
RENÉ DUCHAMP: sus colegas suelen referirse a él como "Frenchy". Integrante del servicio secreto francés y jefe de seguridad de la embajada francesa en Berlín antes de la guerra, se une a la resistencia tras la invasión nazi. Este miembro del comando actúa como espía gracias, entre otras cosas, a su conocimiento del idioma. Puede disfrazarse de nazi y moverse entre ellos sin ser descubierto, e incluso hablar con ellos para distraerles. Por supuesto, sus dotes de asesino profesional resultarán más que útiles en numerosas ocasiones.

JAMES BLACKWOOD: el australiano apodado "Fins" por su afinidad con el agua es el experto buzo y navegante del equipo. En su mochila suele llevar una lancha neumática, y es capaz de pilotar submarinos con la misma facilidad con que bucea o acuchilla a un enemigo.

THOMAS HANCOCK: ex-miembro del cuerpo de bomberos en Liverpool, se unió al ejército británico y más tarde se presentó como voluntario para los cuerpos especiales. Conoce los explosivos mejor que nadie gracias a los cinco años que pasó en el Departamento de Explosivos de Alto Riesgo antes de la guerra, y por tanto, es el artificiero del grupo.



Los nazis son inteligentes, ven, oyen, y se "mosquean", y evidentemente siempre superan en número al equipo de comandos



Para ello se le proporcionarán varias herramientas muy útiles, aunque las principales dependen del mismo jugador: intuición, ingenio, astucia e inteligencia. Estas cualidades son imprescindibles, ya que los nazis son inteligentes, ven, oyen, y se "mosquean", y evidentemente, siempre superan en número al equipo de comandos.

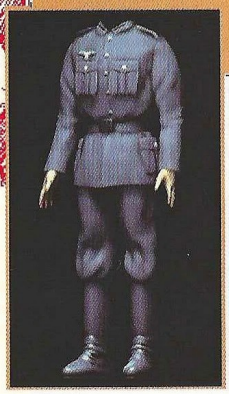
Comportamiento sensorial

Como sería de esperar en la realidad, en un campamento o instalación militar, cada individuo o grupo de individuos tiene asignada una función que no debe abandonar salvo en determinadas circunstancias, y esto sucede en Commandos. Una patrulla que rodea el perímetro de una base seguirá haciendo su ronda a menos que vea a un enemigo, oiga un disparo o un grito, o encuentre algo sospechoso como unas huellas en la nieve. La patrulla evidentemente tarda un determinado tiempo en dar la vuelta completa al recinto, y será necesario tener todo esto en cuenta a la hora de moverse por la zona.

En ocasiones, lejos de ser un inconveniente, unas huellas en la nieve pueden ser muy útiles. Si dos comandos están ocultos tras unas casetas y hay un centinela

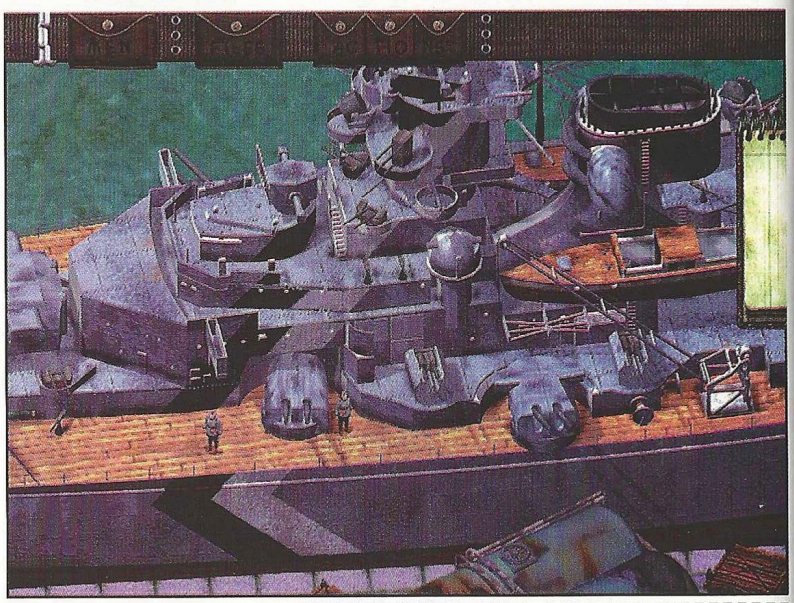
Realismo histórico

A pesar de ciertas licencias artísticas en la recreación de algunos escenarios, que en ningún caso se corresponden con lugares reales ni con nada que en principio sucediese durante la Segunda Guerra Mundial, el equipo de diseño si ha querido que elementos como los uniformes, los edificios, barcos, trenes y demás, tuviesen el aspecto que tenían entonces.



Trabajo de chinos

Si Commandos fuera un juego a una escala similar a la de Command & Conquer, por citar un ejemplo, la animación de las unidades y otros elementos de juego careceria de importancia, pero puesto que se puede alcanzar un nivel de zoom bastante elevado dentro del juego, cada unidad ha de moverse de una forma coherente, lo que obliga a crear decenas de pasos gráficos intermedios entre dos estados diferentes de una misma unidad.

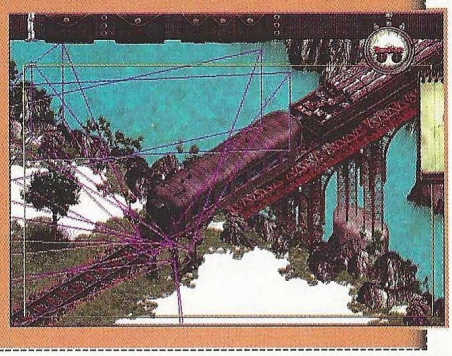


El imperio de los sentidos

No has leído mal en algunas partes de este reportaje: los nazis ven y oyen. Cuando se pensó en inteligencia artificial, se creó un serio problema –ya que no existe programa que no sufra alguna carencia en este aspecto por culpa de emplear los esquemas tradicionales que en programación se utilizan para desarrollar esos supuestos comportamientos inteligentes–, y hacerlo bien, exigía un alto grado de complejidad. Entonces a alguien se le ocurrió la brillante idea de hacer que los enemigos pudieran ver y oír, lo que eliminaba muchas barreras al mismo tiempo que recreaba un comportamiento más lógico y realista. De esta forma, si un nazi ve u oye a un comando, reaccionará ante el estímulo.

En las imágenes se puede apreciar cómo ven y oyen los alemanes. La vista se controla mediante unos conos cuyo vértice parte de los ojos del soldado, y cuya longitud y amplitud se pueden definir en el editor. Dentro del aspecto visual, hay tres estados: uno en el que un nazi no ve a otro porque no se quiere que reaccione ante él, un segundo en el que se comprenden ciertos elementos neutros que no pertenecen a ningún bando pero que pueden ser aliados o nazis (como un camión vacío, que cambiará de estado en función de su conductor), y por último un estado en el que el nazi ve a un aliado y lo reconoce como amenaza, actuando en consecuencia.

A diferencia de la vista, el oído no se origina en los soldados, sino en la fuente del sonido. Cuando un cartucho de dinamita explota, genera una onda expansiva que puede alcanzar o no el campo auditivo de los nazis. Los diferentes sonidos tienen distinta potencia, lo que implica una onda expansiva de mayor o menor tamaño. Así, una explosión de dinamita se escuchará desde mucho más lejos que un simple disparo.



CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

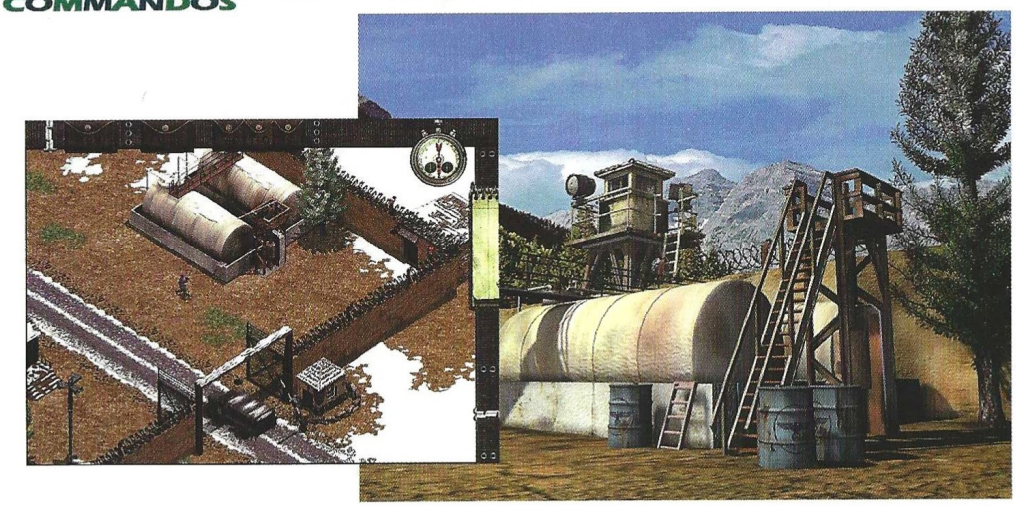
OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

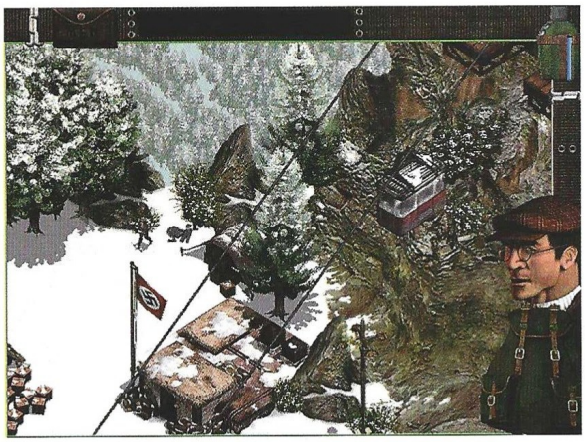
PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

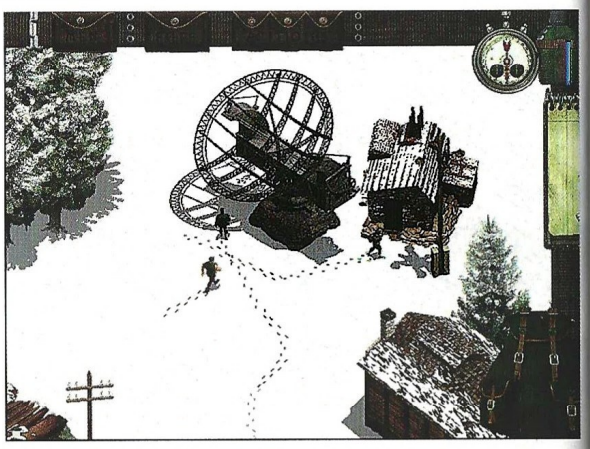
prix@usa.net **www.prix.com**

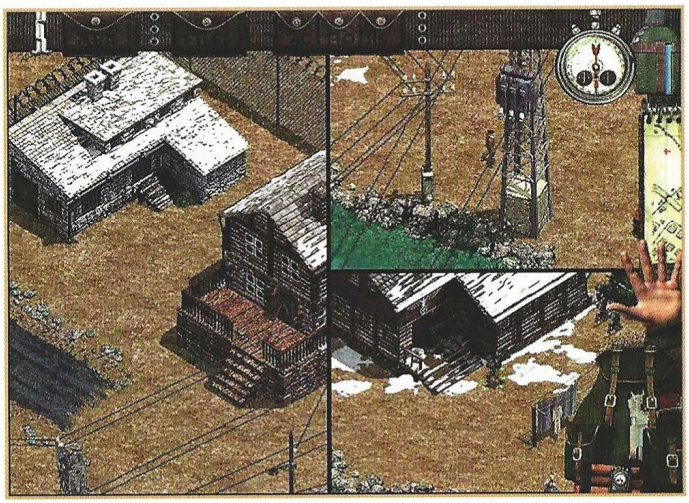
SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S



Son necesarias varias horas por misión, lo que en principio implica una buena cantidad de tiempo de juego

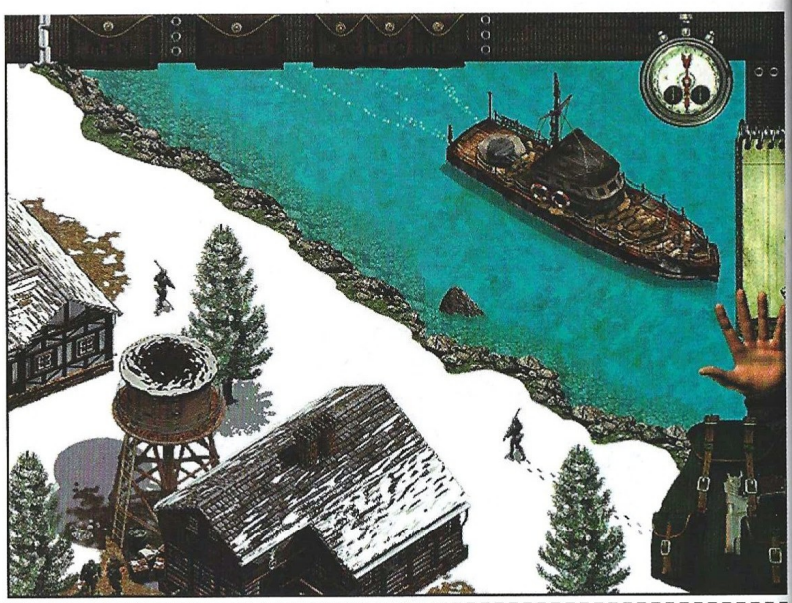






rondando frente a ellas, será muy difícil salir sin ser visto. Sin embargo, uno de los comandos tiene tiempo suficiente justo cuando el nazi está de espaldas, para salir entre las dos casetas hasta la zona vigilada y volver corriendo a su escondite. Al darse la vuelta, el centinela verá las huellas y las seguirá para comprobar su origen. Así, en el momento adecuado, el otro comando podrá degollar al nazi y ocultar el cadáver tras una de las casetas. Acciones como ésta son la tónica general del juego, que comprende 24 complejas misiones.

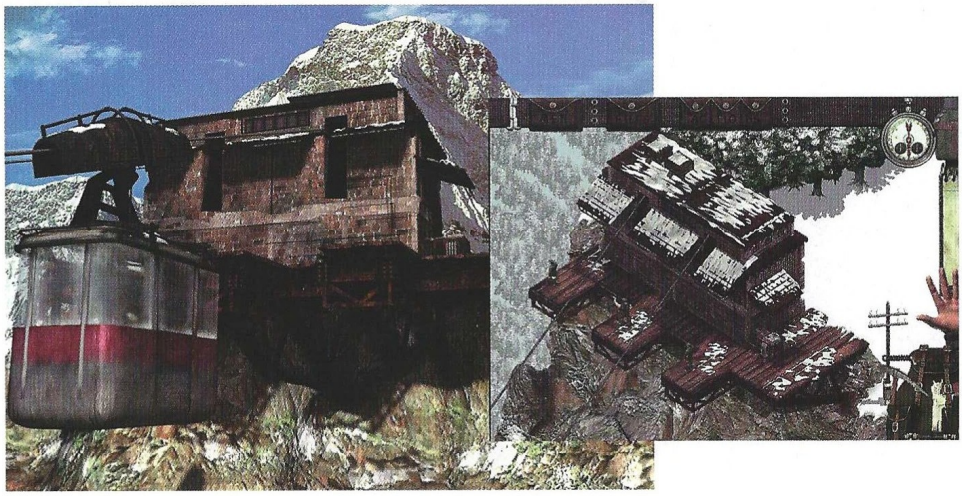
Dependiendo de la habilidad del jugador, cada una de las misiones podrá llevar más o menos tiempo, aunque hay algunas que exigen una cierta sincronización con determinados eventos que se producen pasado un tiempo, como la llegada de un vehículo a un lugar determinado. Por regla general, pueden ser necesarias varias horas por misión, lo que en principio implica una buena cantidad de tiempo de juego.



Ayudas interactivas

El jugador puede asignar varias cámaras a distintos elementos del escenario que desee controlar, como un puesto de guardia, un vehículo, o una patrulla enemiga. Con cada una de ellas, la pantalla sufre sucesivas divisiones que permiten prestar atención a diversos focos de conflicto, pudiendo tomar las decisiones pertinentes cuando la situación lo requiera.

Aunque esto es un elemento totalmente artificial que no tiene nada que ver con la tecnología de que se disponía en la época y que evidentemente es una ventaja para los comandos, el diseño de las misiones es lo suficientemente complejo como para que no afecte en absoluto a la jugabilidad, añadiendo además un toque muy especial que hace que el jugador se sienta al mando de todo.



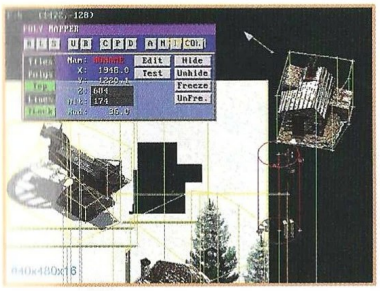
Simulación de la realidad

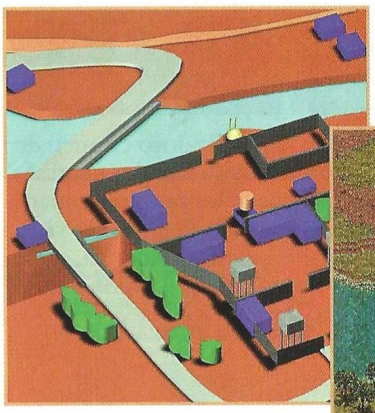
El ejemplo de las huellas en la nieve ilustra perfectamente una de las muchas posibilidades de Commandos, y adquiere tintes de realismo cuando, pasado un rato, desaparecen las marcas de la nieve. Algo bien diferente ocurre con los cadáveres. Cuando se mata a un nazi, existen dos posibilidades: esconder el cadáver o dejarlo tirado. La conveniencia de una cosa u otra dependerá de la situación, pero si un centinela encuentra un cadáver, se acercará a investigar o dará la alarma.

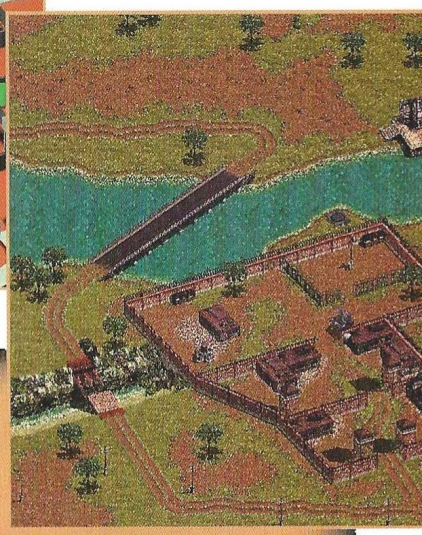
Este tipo de comportamientos, unido a la percepción sensorial de los enemigos, constituye uno de los principales pilares de la simulación dentro de Commandos, aunque también existe un apartado físico que cobra importancia en diversos momentos del juego. En una de las misiones, habrá que asesinar a un general que en un momento dado, llegará a un centro de mando. El escenario es una increíble ciudad con multitud de edificios, terrazas, tejados y azoteas, y el lugar ideal para situar al francotirador es un tejado frente al centro de mando.

Los comandos tendrán que recorrer la ciudad por los tejados, escalando muros y moviéndose con mucho cuidado por las alturas. Al existir diferentes niveles de altitud entre las superficies, se im-

Cuando se mata a un nazi existen dos posibilidades: esconder el cadáver o dejarlo tirado







Diseño de una misión

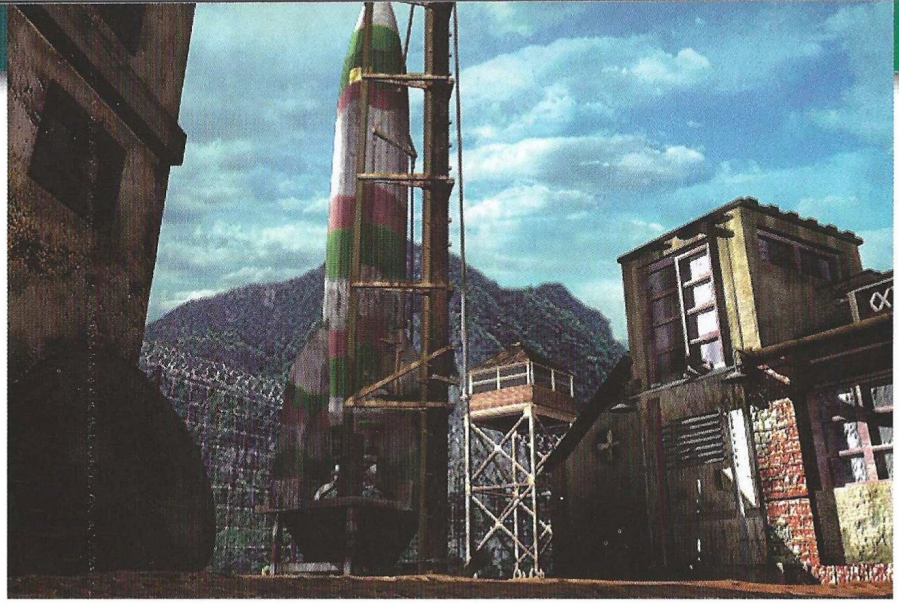
Apesar de la importancia de otros aspectos, en un juego como Commandos el diseño de las misiones es fundamental, y por ello queremos dedicarle un espacio destacado. El equipo técnico del juego se reunía para elaborar cada misión para presentar un proyecto en el que había aportaciones de todo el mundo, y tras discutirlo, se creaba un primer borrador con los elementos gráficos y una breve descripción del desarrollo de la misión.

Este borrador preliminar se trabaja y consolida hasta quedar como un todo concreto y definido, momento en que el equipo de artistas gráficos tiene luz verde para plasmar el diseño en una estructura 3D básica por la que se moverán los comandos y los enemigos, lo que permitirá seguir con la siguiente fase: la colocación de los personajes –los nazis–. Éste es uno de los puntos cruciales, ya que a diferencia de otros juegos, la dificultad no se basa en la cantidad de enemigos. Puesto que los nazis siguen pautas de comportamiento basadas en las órdenes que tienen asignadas, la percepción de sus sentidos y las incidencias que puedan producirse, su ubicación ha de ser meticulosamente estudiada para obtener el resultado deseado sin producir situaciones imposibles.

Con estos parámetros establecidos, de nuevo entra en escena el equipo artístico y pone fachada a todo lo que hay en el escenario aplicando texturas a las estructuras 3D: edificios, carreteras, agua, árboles, postes de teléfono, vehículos, y por supuesto, enemigos. Cuando todo está listo, se procede al equilibrado de la misión, para lo que hay que tener en cuenta numerosos factores que si no estaban previstos en el núcleo principal del programa o la inteligencia artificial, han de ser implementados o bien se modifica la misión.

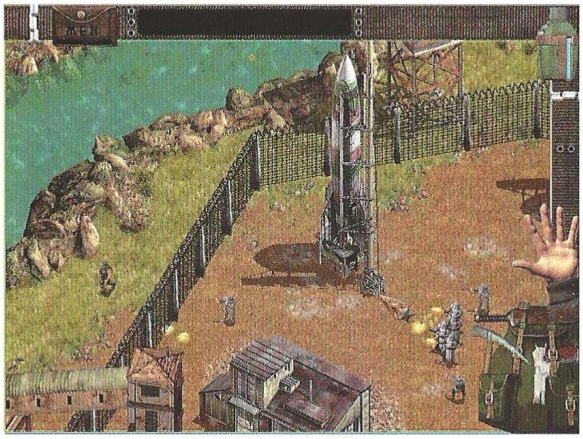
Por ejemplo, si una columna de tanques pasa por una carretera y un centinela patrulla el arcén, y escucha un ruido al otro lado del asfalto, tras unos árboles, el nazi tendrá que tener cuidado al cruzar para no ser atropellado. Aunque parezca una tontería, no lo es realmente, puesto que hay miles de situaciones similares que controlar, debido precisamente a la libertad de acción que tiene el jugador y al comportamiento siempre variable del enemigo.

El proceso de equilibrado y pruebas es lento y laborioso, ya que no se puede escapar absolutamente nada. Teniendo en cuenta que todas las misiones se pueden terminar de varias formas, aunque una de ellas sea siempre la más óptima, es muy difícil intentar imaginar las posibles ocurrencias de miles de jugadores de todo el mundo, por lo que el trabajo de puesta a punto requiere diferentes personas con sus respectivos puntos de vista, incluso sin dejar de lado a aquellos que no hayan tocado un juego de ordenador en su vida.

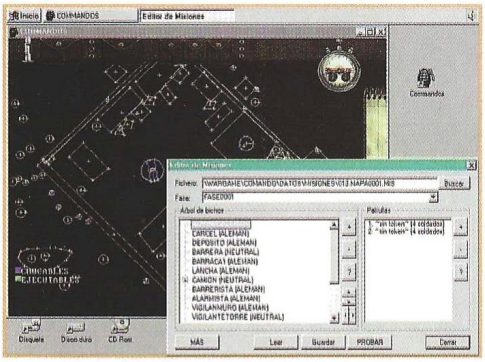


La intuición es el factor más importante a favor del jugador, y prácticamente todo aquello que se le ocurra lo podrá hacer

La cuidadosa elaboración de los escenarios permite disfrutar del juego en multiples resoluciones con capacidad de zoom



pondrá un meticuloso examen de la capacidad visual de los centinelas, patrullas y los propios comandos, ya que a la hora de ser visto o no, o efectuar un disparo, es de vital importancia disponer del campo visual adecuado.



El precio del nerviosismo

Para acentuar el realismo de la reacción de los nazis, se ha incluido un factor de nerviosismo. Cuando una patrulla encuentra a un aliado, le dará el alto e inmediatamente le apuntarán con sus rifles. Si el aliado no se mueve, le capturarán y le llevarán a una prisión de la que se le podrá sacar. Si se mueve, es fácil que disparen, o si se trata de una zona de alto riesgo, ocurrirá lo mismo.

Sin embargo, la segunda vez que la misma patrulla encuentre a otro aliado, habrá más probabilidades de que disparen directamente que de que se tomen la molestia de capturarle. A nivel de programación, esto se trata como eventos, unos patrones de comportamiento que se aplican en función del suceso que atraiga la atracción del enemigo.

Simulación física

Además de las alturas, hay otros componentes físicos que inciden en los acontecimientos del juego. Por ejemplo, una explosión generará una onda expansiva que si encuentra algún vehículo, objeto o personaje en su avance, producirá un desplazamiento del mismo dependiendo de su peso y la potencia de la onda.

De igual forma los objetos que se pueden encontrar en los escenarios tales como barriles, cajas y vehículos se pueden mover y son susceptibles de interacción y colisiones. Por supuesto, si una explosión les alcanza se moverán o saltarán por los aires, o quizá simplemente tiemblen un poco.

También dentro del capítulo del realismo relacionado relativamente con la física, se puede incluir al ratio de fallo que tienen los nazis al disparar, ya que es una situación que se puede producir en cualquier enfrentamiento armado y se puede ver afectada por numerosos factores, tanto de quien dispara como de su entorno.

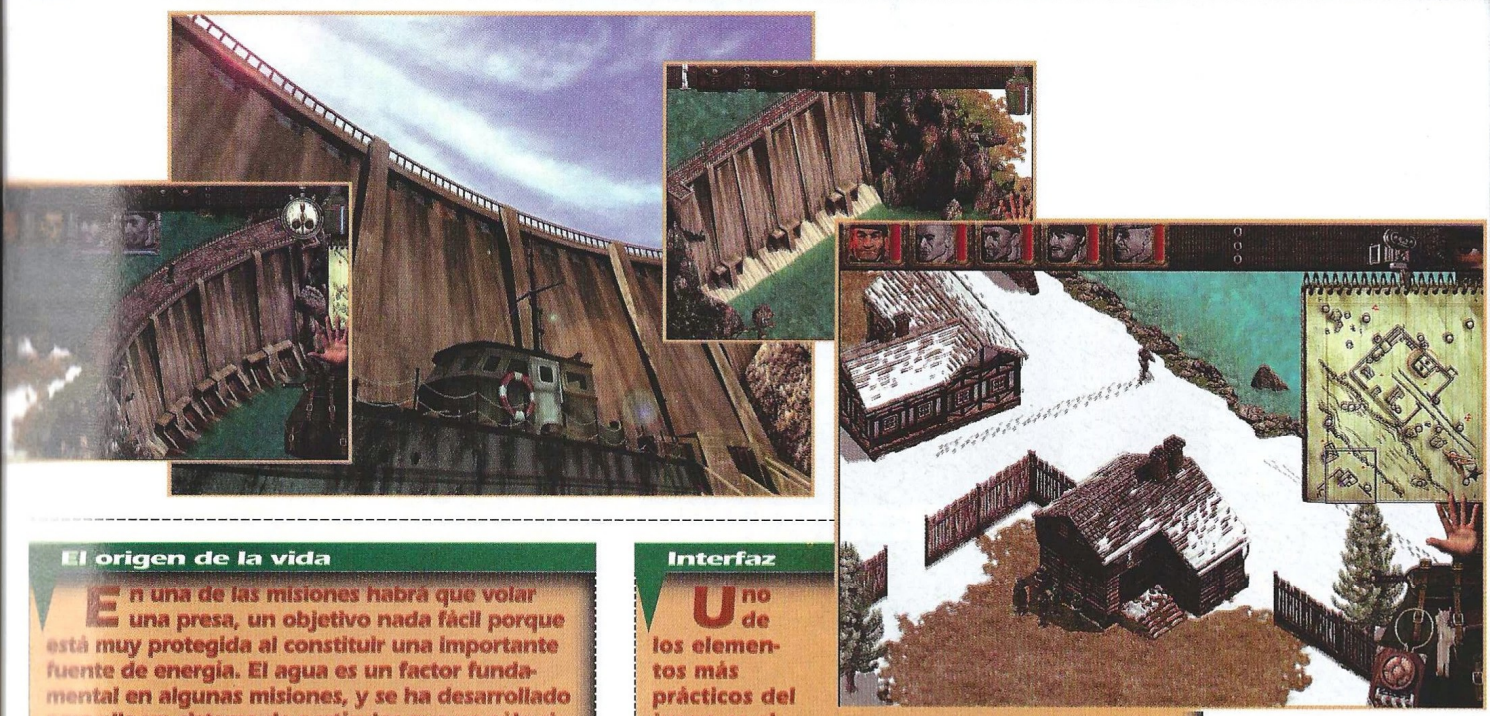
Libertad de acción

La intuición es el factor más importante a favor del jugador, y prácticamente todo aquello que se le ocurra y que tenga una cierta lógica, lo podrá hacer. Ejemplos de ello es coger las armas de los nazis y usarlas, robar sus vehículos operativos, birlar un uniforme de un tendedero de ropa para disfrazar al espía, acuchillar o estrangular a un enemigo por la espalda con el mayor de los sigilos, o arrastrar un cadáver para ocultarlo.

Aunque aún está por decidir en qué medida y forma, todo esto estará documentado en el manual y el tutorial del juego, un escenario especial que servirá de aprendizaje para que el jugador pueda probar las diferentes habilidades de los comandos. No todas ellas estarán siempre disponibles, y a medida que progrese el juego, se irán descubriendo nuevas posibilidades.

"Im-presionante"

El entorno gráfico del juego habla por sí mismo, y llama poderosamente la atención nada más verlo. La cuidadosa elaboración de los escenarios y todos sus elementos permite disfrutar del juego en múltiples resoluciones con capacidad de zoom, lo que supondrá una ventaja para los distintos ordenadores y configuraciones. La utilización de 16-bit de color con-

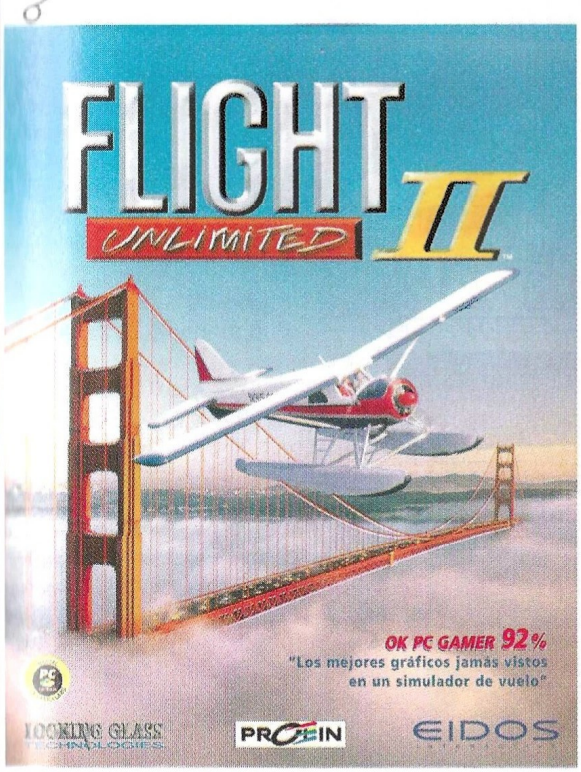


El origen de la vida

En una de las misiones habrá que volar una presa, un objetivo nada fácil porque está muy protegida al constituir una importante fuente de energía. El agua es un factor fundamental en algunas misiones, y se ha desarrollado para ella un sistema de partículas que no sólo simula el movimiento fluido y las corrientes, sino que recrea físicamente la influencia de este medio sobre los objetos que se encuentran en él. Hasta en esto se nota el, quizá, exagerado realismo del juego, ya que ni siquiera se puede salir de un río por cualquier punto de la orilla, sino sólo en aquellos a los que podría acceder con mayor o menor dificultad cualquiera de nosotros.

Interfaz

Uno de los elementos más prácticos del juego es el interfaz, cuya parte derecha variará ligeramente entre un comando y otro, ya que se trata de la mochila que contiene el equipo concedido para cada misión. Desde él se puede seleccionar a los comandos, sus posibles acciones, asignar las cámaras y todo lo demás, aunque la mayoría de estas cosas, tendrán unas teclas de acceso rápido asignadas.



Sumérgete en el mundo de la aviación virtual donde los detalles de la vida real y las experiencias no pueden compararse con ningún otro simulador. Vuela atravesando cielos llenos de 400 aviones comerciales, civiles y militares. Paisajes fotorrealistas. Escoge entre uno de los 5 aviones más populares.

~~7.995~~ 7.495

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Ahórrate 500 Ptas

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
  Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
  Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (España + 400 pta, Resto UE + 1.000 pta) o por transporte urgente (España Península + 750 pta, Baleares 1.000 pta)

CCG

NOMBRE .....

APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

.....

CÓDIGO POSTAL ..... POBLACIÓN .....

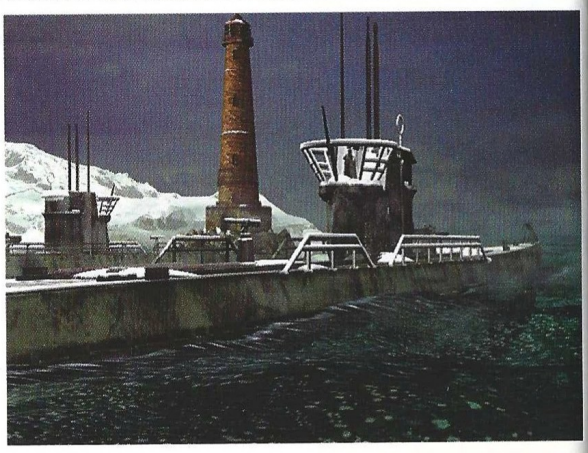
PROVINCIA ..... TELÉFONO [.....] ..... Nº CLIENTE .....

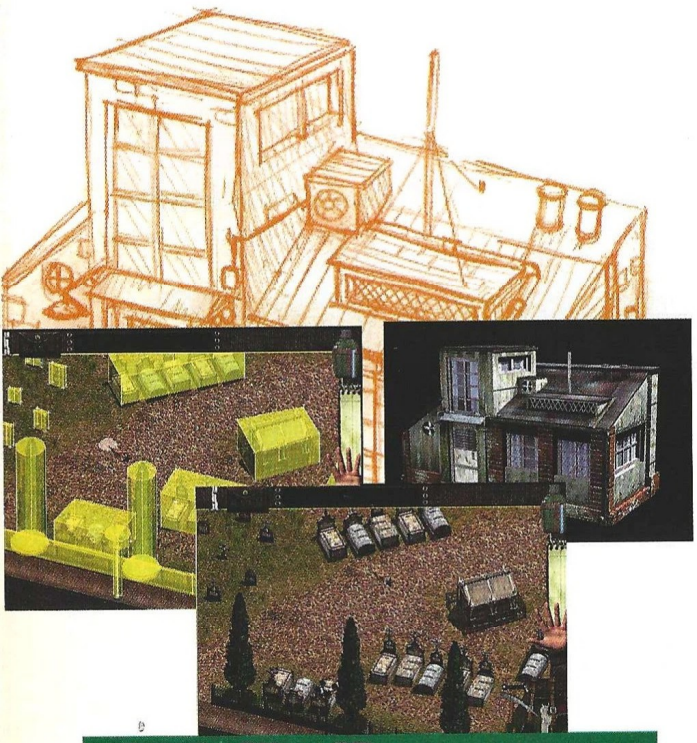
MODELO DE CONSOLA ..... NUEVO CLIENTE SI/NO

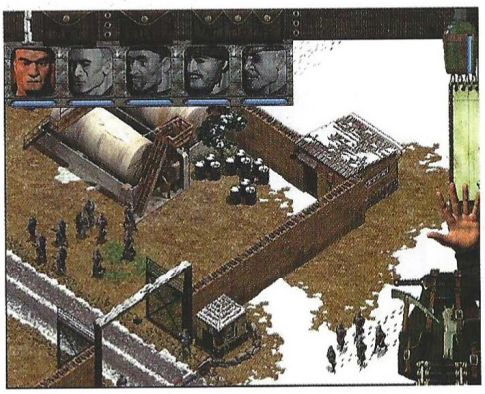
Los datos personales obtenidos con este cupón serán incluidos en el registro de la Agencia de Protección de Datos. Para modificar algun dato ponte en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente, en el teléfono 902 17 18 19, o escribe una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL. ( ).

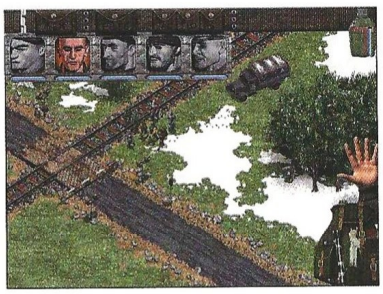
Tus pedidos también por fax: (91) 380 34 49

Commandos se desarrolla en cuatro zonas geográficas muy diferentes, representadas a la perfección en el juego









Aspecto 2D en 3D

Una vez realizados los pasos preliminares de boceto en papel y creación en ordenador, los objetos se integran en la compleja estructura 3D del escenario de la misión. De esta forma, se cumplen dos objetivos fundamentales: vistosidad gráfica y realismo. El primero es obvio, y el segundo, se dejará traslucir en la importancia de las alturas en determinados momentos en combinación con la capacidad visual de los enemigos.

sigue potenciar la calidad gráfica de los escenarios, ya que el uso de múltiples paletas de colores eleva el detalle de todos sus elementos.

Además, el inteligente uso de la perspectiva isométrica ofrece al jugador una visión completa de todo el escenario, aunque tenga puntos ciegos. Esto no debería suponer obstáculo alguno en ningún momento, ya que en el caso de que un comando quedara oculto tras una estructura o algo similar, se le puede seleccionar con el interfaz.

Commandos se desarrolla en cuatro zonas geográficas muy diferentes representadas a la perfección en el juego, y esto se traducirá en una inmensa riqueza de diseño en cada escenario que casi raya en lo barroco de puro detallismo. En una de las misiones hay que capturar un teleférico para poder subir a lo alto de una montaña, donde habrá que eliminar un objetivo. El mapa de esta misión es majestuoso, al igual que el de otra en la que hay que destruir el Bismark, que ofrece una impresionante representación del afamado barco.

CLAW

La gran aventura del Amuleto de las Nueve Vidas.

Su coraje es ya legendario.
Sus seguidores le serán fieles hasta la muerte.
Es el Capitán Claw, el Atila de los Siete Mares.

Ahora deberás ayudarlo a escapar de la prisión de La Roca y a encontrar las piedras preciosas del amuleto de las Nueve vidas.

SORPRENDENTES AVENTURAS: 14 emocionantes niveles, alrededor de 40 enemigos muy hábiles, infinidad de trampas espeluznantes y de difíciles rompecabezas, y una interesante trama que te cautivará.

ACCIÓN INACABABLE: Armas, dinamita, magia, sables fulminantes e increíbles peleas con puñetazos y patadas. ¡Incluso verás a gente volar por los aires!

DIBUJOS DE GRAN CALIDAD: Animación de primerísima calidad, escenarios en alta resolución, color real en 16-bits, más de 20 minutos de extraordinarias escenas animadas y fantásticos efectos especiales, tales como brillo y translucidez dinámicos.

SONIDO ESPECTACULAR: Efectos de sonido insólitos y una maravillosa banda sonora.

INIGUALABLE SOPORTE MULTIJUGADOR: Pueden concurrir hasta 64 jugadores a través de Internet, por medio de un LAN, o uno contra uno vía módem.

CONEXIÓN A INTERNET: Actualización automática del ranking de los jugadores con las mejores puntuaciones. En la primera pantalla de Claw, podrás intercambiar opiniones con otros jugadores o unirte a la partida.

Requisitos mínimos del Sistema:

- CPU: Pentium 75 o equivalente
- Memoria: 16 MB RAM
- Sistema de vídeo: Direct X™ tarjeta de vídeo acelerado w/2 MB vídeo RAM
- Sistema de sonido: Tarjeta de sonido
- Unidad: Versión del CD-ROM: Unidad CD-ROM 4x; versión DVD; unidad DVD
- Sistema operativo: Windows™ 95

"...Redefine el estándar de sobresaliente."
- GAME OF THE MONTH

"...Innovador. Con una extraordinaria plataforma de juego. Sin duda uno de los mejores juegos del momento."
- ENTERMEDIA

" ¡* * * * * ! "
- THE ADRENALINE VAULT

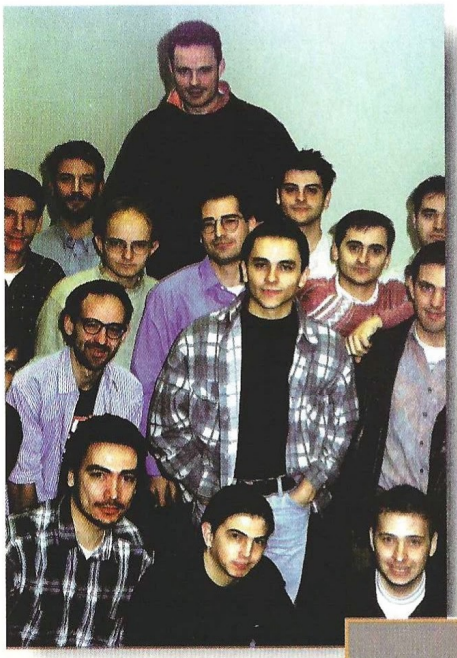
Distribuido por:
C/ Ávila, 55
Tel. 93-300 40 22
Fax. 93-300 40 34

T & R MULTIMEDIA S.L.
http://WWW.aptprojects.com

Para más información acerca de CLAW visite la página Web de Claw en:
http://www.captainclaw.com

Claw ™ es un programa de 1997 Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. Todos los derechos reservados. El logotipo de Claw es una marca registrada de Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. Monolith Productions, Inc. y el logotipo "M" son marcas registradas de Monolith Productions, Inc. Windows™ y DirectX™ son marcas registradas de Microsoft Corporation.

Un mismo objetivo se puede salvar de formas muy diferentes: por ejemplo, una alambrada se podría cortar con unas tenazas o volar con una granada



El equipo de Commandos al completo, principal centro de atención de la compañía en estos momentos.

PYRO Studios

En agosto de 1996 dedicamos un reportaje a conocer a los grupos de programación españoles que en aquellos momentos preparaban numerosos proyectos. De todos ellos, por desgracia, sólo han sobrevivido unos pocos, pero afortunadamente han surgido algunos nuevos que además han nacido con la buena estrella de contar con el apoyo y los medios necesarios para emplear a fondo su creatividad. En concreto nos referimos a Pyro Studios, creadores de Commandos.

Fundada en enero de 1997 con capital mayoritario de la distribuidora Proein, y dirigida por Ignacio Pérez, Pyro Studios cuenta con un amplio espectro de recursos humanos entre diseñadores, artistas gráficos, programadores, músicos, y todas las personas necesarias e imprescindibles para realizar proyectos de envergadura. En la actualidad hay unas 50 personas en plantilla dedicadas a la producción de juegos, y de hecho se está trabajando en otros dos títulos (uno de ellos denominado Cimmeria), aunque el núcleo inicial fue mucho menor y ha costado mucho trabajo realizar una criba de programadores y artistas gráficos para lograr llegar a un equipo de alta calidad.

Una ciencia inexacta

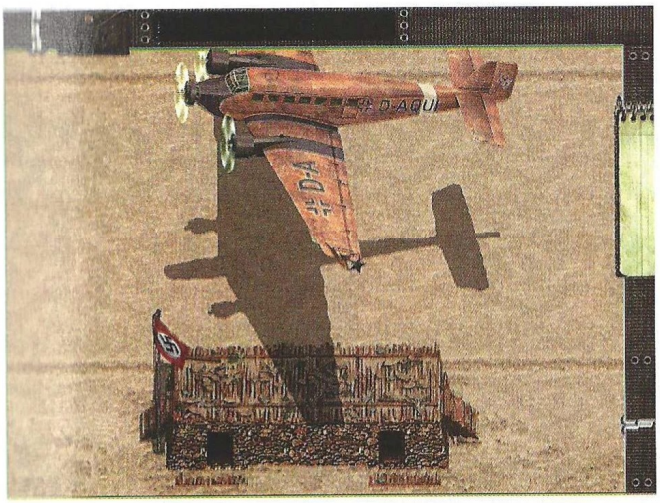
Superar una misión en Commandos no es una cuestión matemática como en otros juegos de estrategia, ya que la libertad de acción del jugador y el comportamiento de los enemigos lo impide. Aunque a veces haya que realizar determinadas cosas en un tiempo prefijado, el jugador dispondrá de tiempo más que suficiente para evaluar la misión y sus posibles puntos de conflicto, indicados además en el informe previo.

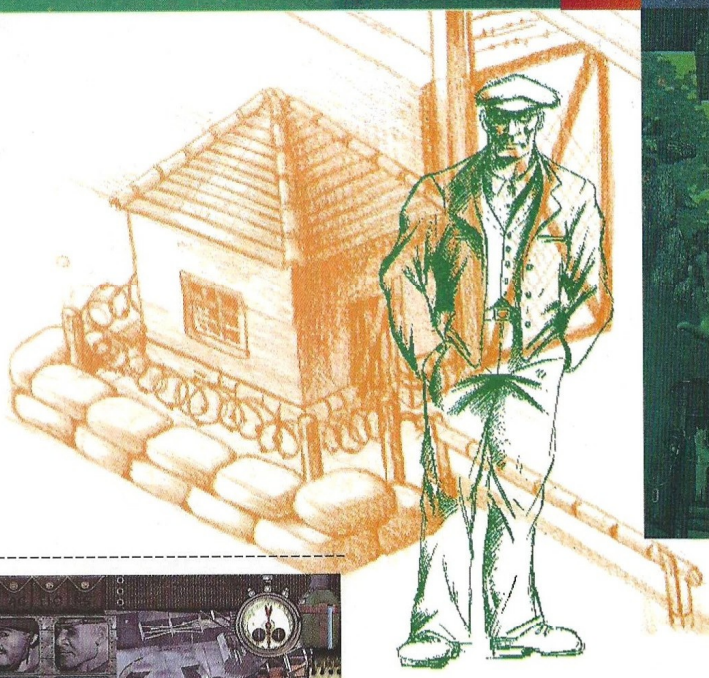
En cualquier caso, un mismo objetivo se puede salvar de formas muy diferentes. Por ejemplo, una alambrada se podría cortar con unas tenazas o volar con una granada, aunque el primer método es silencioso y el segundo un tanto ruidoso y podría atraer la atención de los nazis. Pero claro, podría producirse una segunda explosión, e incluso una detonación simultánea en otro punto del escenario que sirviera como distracción.

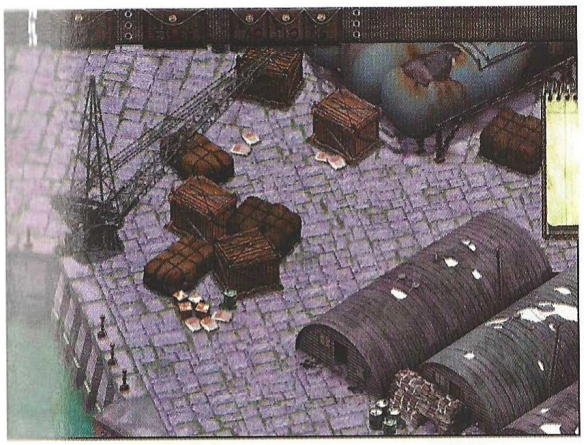
Debido a tanta libertad, y a la posibilidad existente de que suceda algo que irremediablemente imposibilite la conclusión de una misión, se podrán salvar partidas en todo momento. Sí, el poder hacerlo no es nada nuevo, pero originalmente, esta opción no existía en el juego, y ha sido necesario incluirla para evitar dos cosas: tener al jugador sentado obligatoriamente ante el ordenador durante varias horas para terminar una misión, y equilibrar en cierta medida la dificultad provocada por tales sucesos irremediables, como la muerte de uno de los comandos.

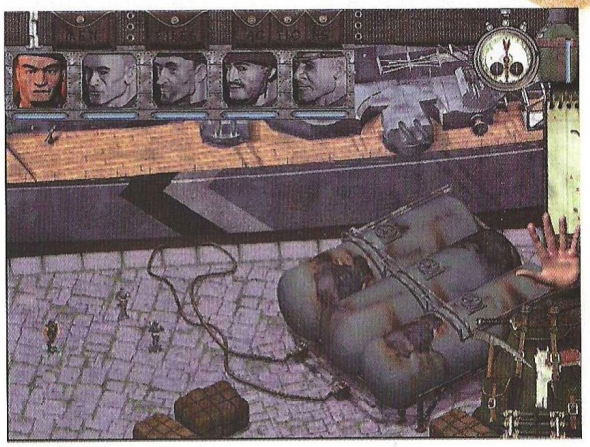
Esencia multijugador

La implementación de una modalidad multijugador, exigida por la creciente popularidad de esta opción fuera de nuestras fronteras, se traducirá en Commandos de la única forma realmente buena y divertida en que debiera estar en la mayoría de estos juegos: un modo cooperativo. Las mismas misiones









Dada la tónica general del juego y su concepción, la posibilidad de participar con otros jugadores en la consecución de un mismo objetivo resulta muy atractiva

que hay en la campaña para un jugador, se podrán jugar entre varios, cada uno al mando de uno de los comandos.

Dada la tónica general del juego y su concepción, la posibilidad de participar con otros jugadores en la consecución de un mismo objetivo, resulta muy atractiva, a pesar de que ya se haya podido superar la misma misión en solitario. Este hecho, unido a la especialización de los comandos, puede dar lugar a auténticos gremios de artificieros, espías y demás en Internet y otro tipo de comunidades de jugadores.

Aunque todavía está sin confirmar, y quizá llegue muy justo a la fecha de lanzamiento, es posible que se incluya también un modo "deathmatch" ante la insistencia de EIDOS, si bien no parece tener demasiado sentido dentro de lo que es Commandos.

El software español... va bien

Como se desprende de este reportaje, Commandos no es el típico juego de estrategia que clona otros títulos del género, aunque en él se puedan encontrar elementos de producciones como Deadly Games. Con suerte, el mes que viene estará listo para invadir las tiendas de todo el mundo, rompiendo por primera vez en muchos años las inevitables barreras que el software español ha tenido hasta hoy.

En cuanto a Pyro Studios, desde aquí les deseamos el mayor de los éxitos, y esperamos ansiosos conocer más detalles de sus futuros proyectos . Ojalá llegue pronto el día en que al menos uno de los juegos analizados en estas páginas, sea de manufactura española con calidad de producción extranjera, algo que hasta la fecha se ha visto solamente en muy contadas ocasiones.

"Mejores gráficos, mayor realismo histórico y una Inteligencia Artificial sin precedentes en el género"
- PCmanía

"Microsoft se supera. Chapeau"
- Micromanía

"Un producto de gra calidad, indispensab para todo aficionado los Wargames"
- CG

EL PODER DEL MANDO

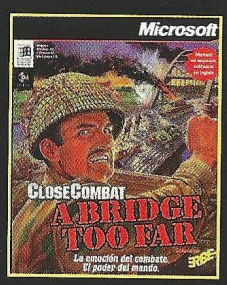
CLOSE COMBAT
A BRIDGE TOO FAR

Programado por:

Juega a través de internet

INTERNET GAMING ZONE

www.zone.com



Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital. Coloca a tus tropas e intent asaltar los puestos enemigos en un combate que refleja la crudeza de un conflicto bélico que tuvo lugar, realmente, hace más de cincuenta años.

Microsoft

www.zone.com

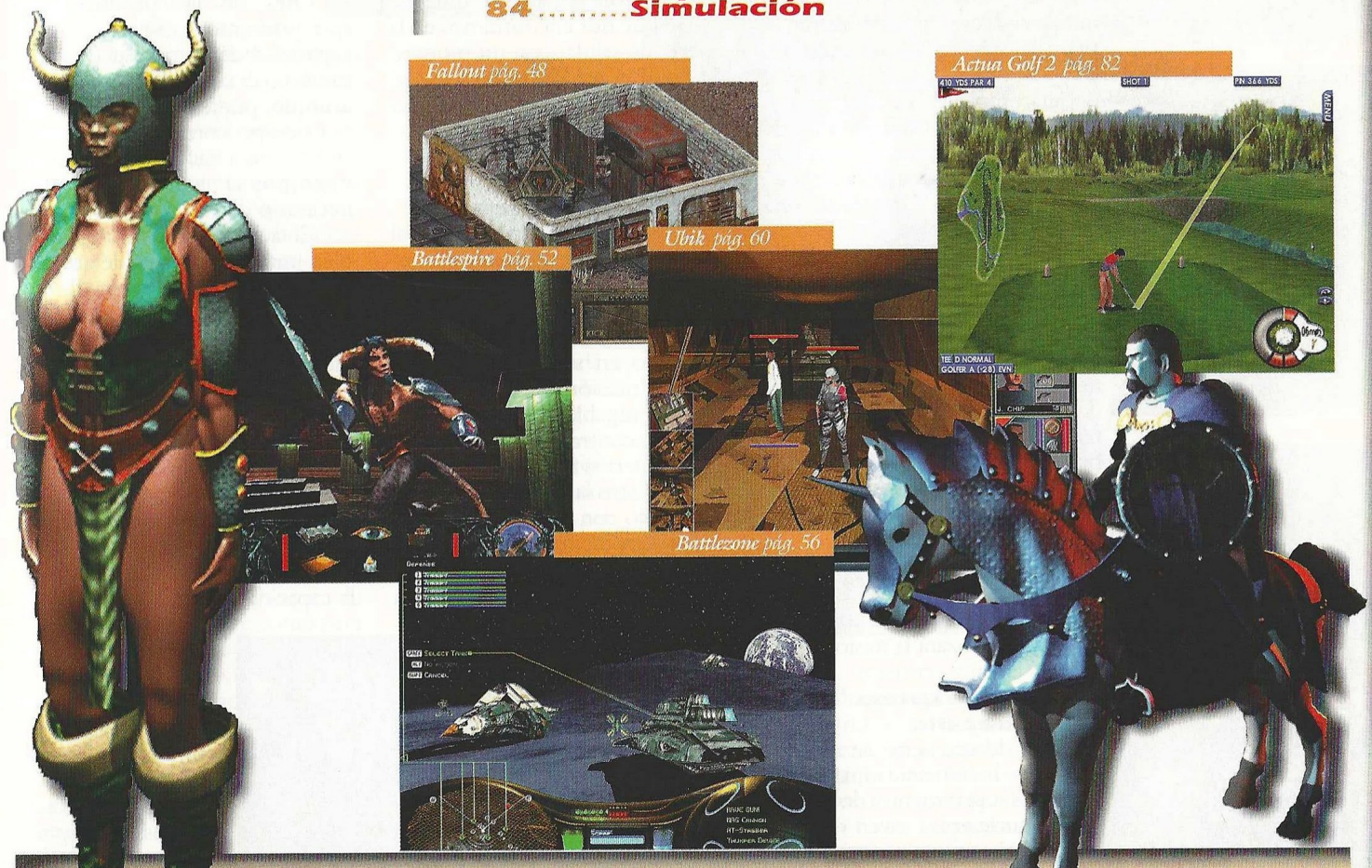
ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

Producto editado por:

ERBE

Reviews

48 ..... Aventura/Rol
56 ..... Estrategia
68 ..... Acción
82 ..... Deportes
84 ..... Simulación



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Pesadilla post-nuclear

Fallout

Albert observaba con tristeza la indeleble huella de la devastación nuclear. Un movimiento casi imperceptible lo puso en alerta. "Bueno" -pensó, mientras extraía su 10 mm de la funda,- "Hoy es un buen día para morir."

Ante nosotros, un juego de Rol que cumple con todas las exigencias para satisfacer a los aficionados más rigurosos. Con todo un entorno configurable, y una ambientación exquisita, Fallout nos sumerge en una aventura llena de acción, donde innumerables retos desafiarán a nuestro personaje, limitado en una carrera contra reloj a fin de poder cumplir su misión.

Aunque el programa trae de serie tres personajes ya creados, es mucho más divertido inventarnos uno. Una vez instalado, una impresionante intro al más puro estilo americano, nos llevará a la pantalla de selección de juego.

Al elegir nuevo juego, entraremos de lleno en la selección de personajes, donde podremos crear nuestro propio guerrero. Aquí es donde empezamos a ver las características que hacen de Fallout un buen juego de Rol, pues todas las actitudes, comportamientos e incluso vicios que existen en la vida real pueden formar parte del cúmulo de ingredientes que darán lugar al personaje final. Una vez que hayamos elegido un nombre para él, comenzará la misión.

Paisaje después de la batalla

Después de una serie de ataques nucleares, la humanidad, o mejor dicho, los supervivientes de los ataques nucleares, viven ocultos bajo tierra en una serie de ciudades subterráneas que ofrecen todas las comodidades para sobrevivir.

Mientras, en la superficie, un árido desierto, con agua llena de radiación, mutantes, bandas del desierto y animales salvajes, hacen prácticamente imposible sobrevivir mucho tiempo.

Nuestra misión comienza cuando un microprocesador que controla el suministro de agua ha sido dañado. Tendremos un plazo de cinco meses para poder encontrar otro. De lo contrario, la colonia entera será aniquilada, por lo que nos encontramos en la puerta de salida, con un montón de ratas por todas partes y con sólo la dirección de una colonia vecina para ir. Una perspectiva muy poco halagüeña, ¿verdad?

Los personajes

Nuestro hombre, ambientado al más puro estilo "Mad Max" , recorrerá distintos parajes, amparado únicamente en su capacidad de razonamiento y diplomacia, así como en sus armas siempre que la situación no se pueda resolver amigablemente. Por otra parte, encontraremos personajes que en ciertos momentos se unirán a nuestro lado para luchar codo a codo con nosotros. De esta forma, en los momentos de acción es reconfortante tener a alguien que nos apoya y ayuda a hacer el trabajo sucio.

De todas formas, otra clase de personajes se acercarán a nosotros durante el desarrollo de la acción, unos, para conversar sencillamente con nosotros, mientras que otros nos darán pistas sobre los itinerarios que debemos seguir, nos curarán las heridas o darán antídotos cuando los necesitemos.

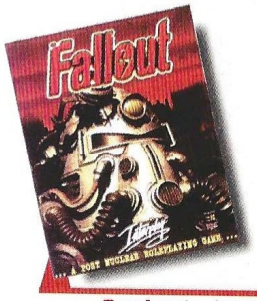
Otra de las peculiaridades que podremos observar, será la capacidad de comerciar prácticamente con cualquiera que se nos acerque, pudiendo dedicar nuestro tiempo como mercenarios y ofrecernos a hacer según que trabajos por el siempre sucio pero necesario dinero.

El aceptar misiones es también una buena forma de que nos deban favores o de ganar dinero, a la vez que nuestros puntos de experiencia aumenten considerablemente. Si no nos interesa el dinero, podremos cambiar una serie de artículos de primera necesidad por munición o por cualquier clase de producto que nos interese en un momento dado. Como se puede ver, la diplomacia es un factor muy importante en todas sus formas, por lo que un buen uso de la capacidad lógica nos puede sacar en un momento dado de cualquier apuro.

Además, el saber desenvolverse sin utilizar siempre la violencia, nos evitará en ocasiones disgustos muy serios.

Habilidades personales

Al elegir a nuestro protagonista, deberemos elegir con cuidado un número determinado de habilidades especiales, estas habilidades convertirán a nuestro guerrero post nuclear en un especialista en armas cortas, en lucha cuerpo



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90, SVGA, Windows 95 o MS DOS 5.0, CD ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

La acción se desarrolla en un entorno mitad a tiempo real mitad a turnos

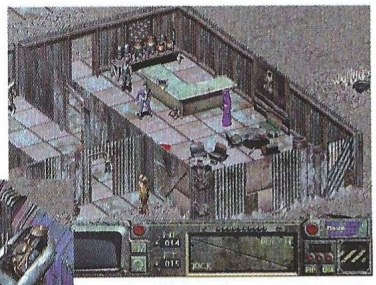
a cuerpo, en armas de energía, en un avanzado médico o en un experto de supervivencia por citar unas cuantas. Incluso podremos elegir habilidades tan especiales como poder estar hablando horas y horas sin decir nada, más diplomacia o ser un experto en el arte del camuflaje. Todo es posible en el mundo de la devastación nuclear, porque aquí todo se vende y todos se compran.

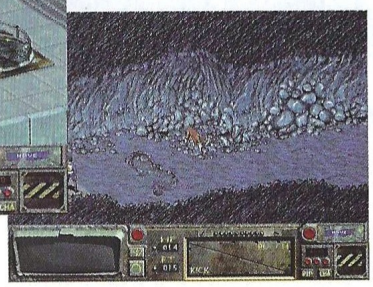
Estas habilidades se pueden mejorar según ganemos puntos de experiencia, puesto que a medida que lo subamos nos bonificarán con el regalo de valiosos puntos de experiencia que podremos invertir en las opciones que más necesitemos.

Al principio es importante darse cuenta de lo que llevamos encima. De nada nos sirve ser especialistas en armas de energía, si lo que vamos a llevar en los momentos más duros es un simple 10mm, o incluso si nos convertimos en unos expertísimos operadores de armas pesadas y no hemos elegido un personaje lo suficientemente fuerte como para aguantar el peso de tales máquinas. La combinación de las habilidades personales adecuadas y el equipo de combate idóneo, resulta de lo más eficaz.

Comportamiento social

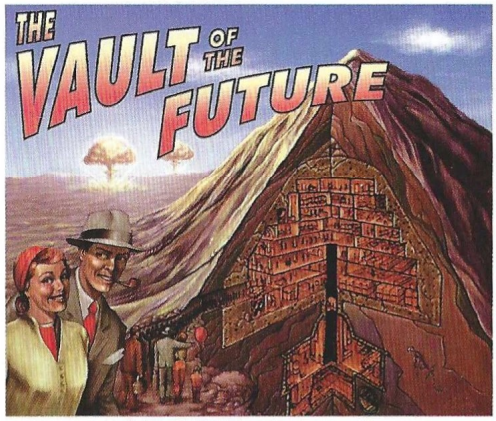
Llegamos a un punto de crucial importancia en el desempeño de nuestras funciones; deberemos de elegir . un comportamiento acorde a la línea que queramos llevar. En Fallout, como en la vida real, tendremos que caminar por una senda y ser lo más responsables respecto a nuestras decisiónes. Tenemos un parámetro denominado Karma, y al más puro estilo Lobsang Rampa, seremos responsables de nuestras acciones y decisiones, que repercutirán positiva o negativamente en nuestra vida futura, por lo que la decisión de ser buenos o malos variará muchísimo el estilo de juego y las oportunidades que se presentan ante nosotros. Por supuesto hemos probado las dos formas de ser y hemos descubierto que ser malo no es tan malo –valga la redundancia–. Lo que sí es importante es que hemos de seguir una conducta impecable en cualquiera de los dos caminos, por ejemplo, de nada nos vale ayudar a crear una vacuna contra un veneno específico, si para poder pagarnos una cura acabamos de matar a balazos a un ciudadano y robarle el dinero. El jugador que opte por el buen camino deberá ayudar en lo posible a los demás y embarcarse en un sinfín de aventuras que le distraerán y robarán el tiempo precioso que necesita para restablecer el ansiado micro. Como factor positivo, por cada aventura que culmine y cada ayuda que se procure generosamente, los niveles de puntuación subirán , mientras que el malvado jugador seguirá un camino de sangre y muerte, con el cual su reputación de hombre terrible y matarife le abrirán todas las puertas que el miedo es capaz de abrir.



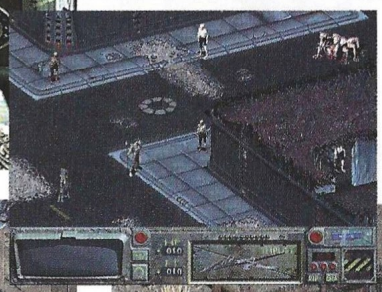


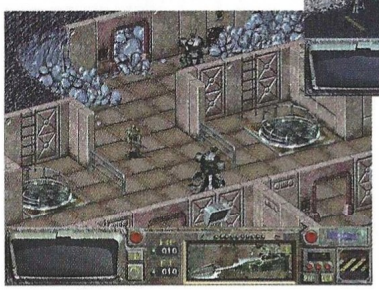
Modos de acción

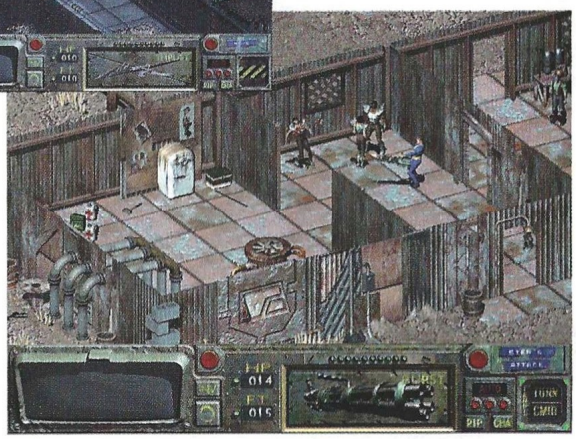
La acción se desarrolla en un entorno mitad a tiempo real mitad a turnos. Cuando nuestro personaje está en modo operativo, es decir, interactúa pacíficamente con el entorno, no hay ningún límite de tiempo

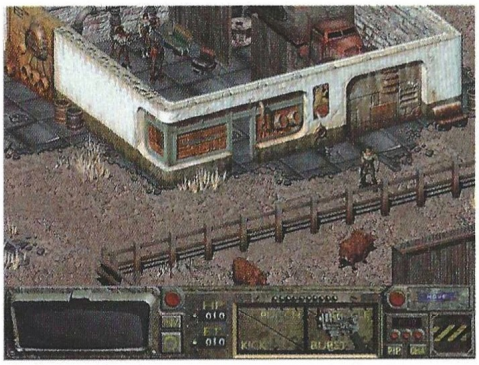


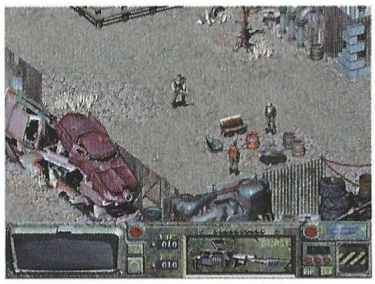
La apariencia gráfica es muy buena, consiguiendo crear, con la ayuda de una banda sonora excepcional y nada repetitiva, la atmósfera adecuada











ni de acción, manteniéndose el programa en tiempo real hasta que nos encontremos alguna amenaza.

Entonces, la cantidad de acciones que puede realizar nuestro personaje vienen dadas por un marcador de puntos de acción, donde cada una de las decisiones como desenfundar, disparar, recargar, andar, etc., irá descontando puntos hasta que el marcador llegue a cero o la acción elegida cueste más que los puntos disponibles. En ese momento, el turno pasará al próximo personaje que se encuentre en las cercanías.

El interfaz de juego es sencillo, consistiendo en la utilización del puntero del ratón prácticamente para todo, aunque existe un buen número de atajos de teclado, explicados ampliamente en la excelente documentación que acompaña al programa. Según lo necesitemos, y con una pulsación del botón derecho, el icono cambiará ofreciéndonos una perspectiva visual de lo que podemos hacer, tal como hablar, recoger o dejar algo, etc.

La apariencia gráfica es muy buena, consiguiendo con la ayuda de una banda sonora excepcional y nada repetitiva crear la atmósfera de juego adecuada; es más, no sólo los personajes están bien dimensionados, con apariencia real, sino que también los movimientos y las animaciones son bastante buenos, cambiando la apariencia del personaje conforme a las alteraciones que realicemos en su indumentaria, equipo y armas. Se hecha de menos como opción la aceleración de imágenes o mejora de texturas gracias a las tarjetas 3DFX, pero aún así los gráficos son claros y bien definidos.

El truco es...

Usar el diálogo inteligentemente. Recordar que a buenos deberéis ser los mejores, pero si elegís ser malvados, deberéis ser los peores, puesto que a la hora de tratar con gente, la reputación impecable y el miedo se llevan muy poco. Si tenéis un aliado, enfrentarle siempre a él contra los enemigos primero.

Un conjunto apetecible

Fallout es, para resumir, un programa lleno de sorpresas, donde la acción, la emoción y el riesgo son la tónica general a lo largo de todas las situaciones. El juego mezcla sabiamente el más puro estilo del Rol con ingredientes tácticos, que le confieren un estilo depurado y bastante especial, con un toque de humor y cinismo. Con unas posibilidades extraordinarias, seguro que nos dejará satisfechos, procurándonos horas de diversión y entretenimiento.

Calificación

Fallout

Pros: Excelentes gráficos y buenas animaciones, además de libertad absoluta a la hora de comportarnos con el entorno. El programa es completamente configurable, al igual que nuestro personaje. Un juego muy cuidado en todas sus facetas.

Contras: El programa habría ganado un poco más si hubiera sido en tiempo real. Por otra parte, el uso de tarjetas 3DFX también hubiera sido una opción interesante. No admite el juego por Internet.

Suscríbete a

Computer Gaming World

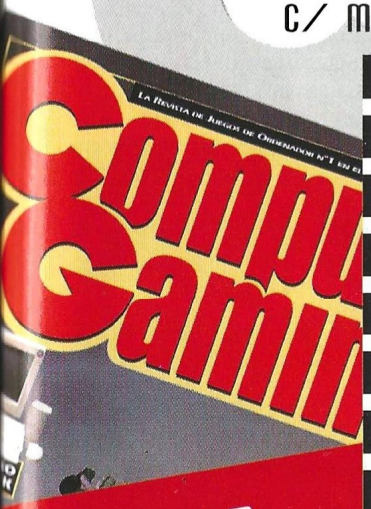
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____ Firma:

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Computer Gaming World

Simplemente diferente

Battlespire

Muy poco después del lanzamiento de Daggerfall, Bethesda anunció dos nuevos títulos de la serie The Elder Scrolls: Battlespire y Red Guard. El primero de ellos ya está en castellano, y el segundo sigue en producción.

Battlespire lleva lo que fuera Daggerfall un poco más lejos, restringiendo de alguna forma la absoluta libertad de éste para adentrarse en terrenos lineales que contienen elevadas cantidades de muchas cosas: objetos, diálogos, hechizos, combates, criaturas... Todo ello combinado en un juego difícil y que poco tendrá que hacer ante aquellos jugadores que no sean puristas del rol, y aún así, quizá incluso éstos tengan sus reservas.

Un héroe es enviado a Battlespire para iniciar un entrenamiento especial en la afamada torre dirigida por los cinco Magos de Batalla, pero al llegar se encuentra con que el esplendoroso lugar ha sido invadido por las hordas del Mal. Todos los Magos menos uno han sido asesinados, y no hay posibilidades, en principio, de abandonar la torre.

El monstruo está aquí

Con esta breve introducción, el jugador se verá sumergido en un mundo 3D de mayor calidad que el de Daggerfall, y en él encontrará a partes iguales, lugares, criaturas y situaciones tanto fantásticas como aberrantes. Battlespire convierte Quake en un juego de rol que recoge facetas de acción, aventura y rol, hasta tal punto, que incluso tiene una modalidad multijugador con "deathmatch". Siendo ésta lo menos importante del juego, el resto es una auténtica monstruosidad –en el buen sentido de la palabra, si es que lo tiene–.

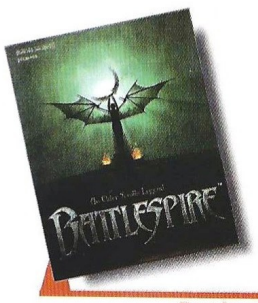
Monstruosidad por la inmensidad de los escenarios, la cantidad de objetos, el número de enemigos, la extensión del guión, las horas de juego, y lo retorcido de la mayoría de las situaciones, enigmas y puzzles. En medio de tanto de todo, parecía inevitable la aparición de errores de programación que saltaron a la palestra al poco de salir el juego en Estados Unidos. Afortunadamente, hasta donde sabemos, esto se ha solucionado en la versión española, ya que gracias al retraso del lanzamiento por la localización al castellano, los parches pertinentes para solucionar los errores ya están incluidos en el juego.

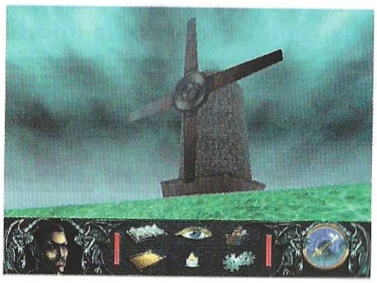
El guión, la historia, y el diseño del juego, son todo lo que un "dungeon master" hubiera querido escribir alguna vez, y todo lo que un jugador de rol hubiera querido vivir. Ahora tienen la oportunidad de disfrutarlo ambos, aunque necesitarán altas dosis de paciencia. Esto se debe a tres factores fundamentales: los combates, la estructura de algunas zonas del mapa, y la cantidad de objetos de uso indocumentado que encontrarán por el camino.

Virtudes del combate

El sistema de lucha obliga al uso del ratón, con cuyo movimiento se asestarán diferentes golpes dependiendo de la dirección. Al principio esto resulta un tanto confuso, sobre todo porque cada vez que se recibe un golpe suele producirse un retroceso del personaje acompañado por un cambio de dirección, pero unos minutos bastan para acostumbrarse a ello. Evidentemente, esto es así con las armas de combate cuerpo a cuerpo, como espadas, hachas y otros instrumentos contundentes, así como los hechizos de contacto. Sin embargo, con los proyectiles, armas de corto y largo alcance (arcos, ballestas, etc.) y hechizos de distancia, se abren nuevos horizontes para el jugador.

Un ejemplo ilustrativo aclarará cualquier duda al respecto. En una parte del primer nivel, hay una estructura cilíndrica cerrada –pero sin techo– en cuyo interior hay un peligroso enemigo que custodia, junto a dos secuaces, un teleportador vital para completar el nivel. Para abrir esta estructura hay que subir en una plataforma de madera hasta una altura considerable por encima de los enemigos, a unos metros de distancia del cilindro. En lugar de pulsar el botón de apertura, bajar, y enfrentarse a los tres cuerpo a cuerpo, un par de bolas de fuego y un puñado de flechas, servirán para "limpiar" el lugar antes de abrirlo y bajar para acceder al teleportador.





Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90,16Mb de RAM, MS-DOS 5.0 o Windows 95, 75Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, SVGA, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Bethesda Softworks
Distribuidor: Virgin

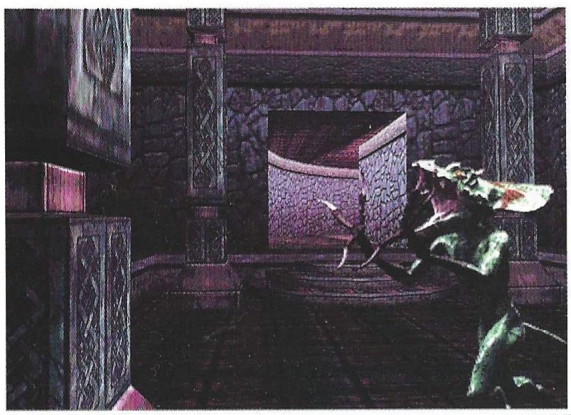
El juego es una auténtica monstruosidad por la inmensidad de los escenarios, la cantidad de objetos, el número de enemigos y la extensión del guión

Niveles y objetos

Otras zonas de mapa presentan pequeños laberintos de estrechos corredores sobre ríos de lava, o plataformas rocosas móviles que obligan a saltar de un sitio a otro. Si el juego fuera en tercera persona, no habría problema alguno, pero la perspectiva subjetiva debiera haber impuesto ciertas restricciones a la inclusión de cosas como éstas en el diseño. Cuando hay que hacer de equilibrista sobre la lava, es imperativo ir mirando al suelo mientras se avanza, lo que hace que cualquier encuentro por el camino sea mucho más peligroso que en otro sitio. Lo mismo sucede con las plataformas, que pueden tener al jugador dando saltos durante horas, literalmente, teniendo que salvar y cargar la partida varias decenas de veces, antes de lograr acceder a una zona que al final, contiene un mísero objeto sin el que se podría haber pasado perfectamente.

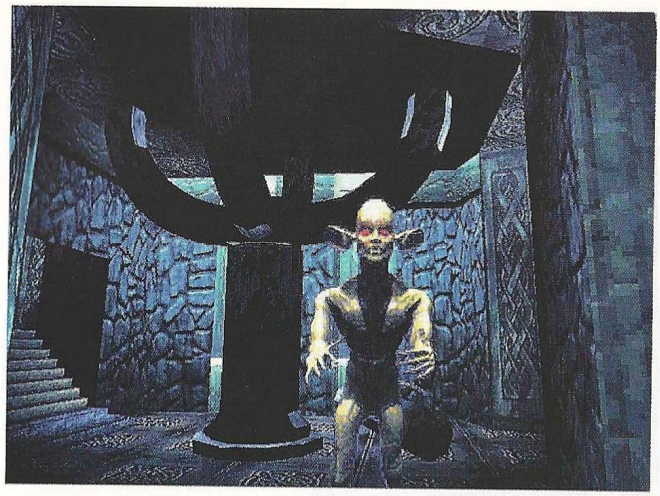
Lo de los objetos resulta también bastante irritante, ya que al existir limitaciones en el peso que se puede transportar –lo cual no dejar de ser un factor de realismo– no puede uno llevarse a cuestas todo lo que encuentre. El problema es que siempre quedan dudas acerca de si un determinado objeto era importante o no, porque la mayoría de los nombres transmiten de alguna forma indicios de que puede tratarse de un objeto importante o muy útil, pero nunca se sabe para qué. Algunos de ellos se pueden probar y funcionarán si sus efectos se aplican al personaje o afectan al combate, pero aquellos cuya finalidad es hacer algo en un determinado lugar o proporcionar una ventaja en determinados momentos contra ciertos tipos de enemigos, son mucho más difíciles de detectar.

De forma similar a como ocurriera en Daggerfall, Battlespire cuenta con una compleja creación de personaje que bien se puede realizar de forma automática, o bien manualmente, con todo lo que ello supone en cuanto a decisiones estadísticas, hechizos iniciales, aspecto físico, etc. Hay personajes de ambos sexos, varias decenas de clases, y a pesar de ello, se puede generar una clase completamente nueva. Esta versatilidad gustará mucho a los "roleros" puristas, quienes disfrutarán enormemente con este elemento del programa.

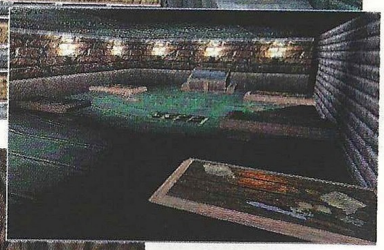


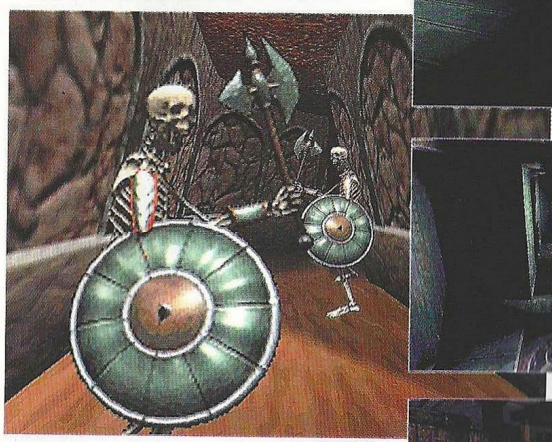
El truco es...

Empieza una partida con cualquier tipo de personaje y libra todos los combates que puedas para entrenarte de alguna forma en la lucha y dominar el interfaz. Cuando lo hayas hecho, comienza una nueva partida con el personaje que quieras. No menosprecies las armas de proyectiles como arcos y ballestas, ya que en ocasiones son la única forma de salvar una situación.



El guión, la historia y el diseño del juego son todo lo que un "dungeon master" hubiera querido escribir alguna vez





En conjunto, Battlespire es una buena oferta que si bien difiere de la línea marcada por Daggerfall en cuanto a libertad argumental y de acción, no dejará insatisfechos a los seguidores de este género, a pesar de la frustración que provocan algunos de sus elementos como el combate. Tanto luchas como puzzles requieren una buena dosis de ingenio, y a veces también una sobredosis de imaginación y casi dotes adivinatorias. Hay partes prácticamente imposibles de resolver sin una solución delante, cosa que nunca tiene gracia en un juego. El entorno gráfico posee acentuados contrastes que conforman una estética a caballo entre Quake II y Daggerfall, mientras que la banda sonora y los efectos consiguen provocar momentos de inquietud.

Calificación

Battlespire

Pros: El guión de Battlespire es increíble y fascinante, y la posibilidad de resolver combates con intuición y tácticas de emboscada (y similares) destaca sobre otros aspectos del juego.

Contras: El sistema de combate es bastante desconcertante al principio. La inmensa cantidad de objetos diferentes es una interminable fuente de problemas que merma en cierto grado la diversión. El entorno gráfico tiene cosas inexplicables a estas alturas.

Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

Soberbia evolución

Battlezone

Desde hace algo más de un año, varias compañías han estado anunciando un cambio sustancial en el género de la estrategia, concretamente en el apartado de tiempo real: el paso del típico entorno 2D al 3D. El primer título que lo ha hecho ya está aquí.

Es muy posible que numerosos seguidores de la estrategia en tiempo real se estén haciendo la misma pregunta: ¿en 3D? ¿Y eso cómo se come? Vayamos por pasos, aunque antes de comenzar, es necesario aclarar que si bien la estética de Battlezone puede no ser atractiva viendo las pantallas que ilustran este comentario, no ha de ser tenida en cuenta en este caso, y más adelante se explicará el porqué.

A estas alturas hemos debido definir el género de estrategia en tiempo real tantas veces, que casi podríamos pulsar F8 para reproducirla a continuación: explotación de recursos, construcción de estructuras, creación de unidades, batalla... Bien, todo eso está en Battlezone, pero orquestado de una forma única y mucho más divertida, entretenida y adictiva que en todos los Command & Conquer, Warcraft II, y sus respectivos miles de clones. Pocas veces se produce un cambio dentro de un género tan copiado, y muchas menos es tan radical. Y aún menos son los casos en que, además, el resultado es bueno... En el caso de Battlezone, el calificativo bueno se queda corto.

Estrategia 3D

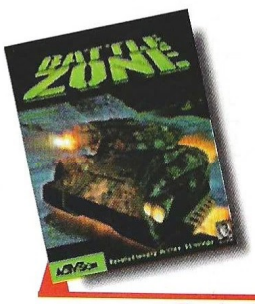
Si bien todos los elementos propios del género de estrategia en tiempo real están ahí, su utilización es un tanto diferente en Battlezone. Los recursos –géisers y metal– se tratan incluso de forma diferente. Los primeros forman parte del terreno, y sirven como fuente de energía para algunas estructuras; mientras que el segundo –normalmente restos de batallas– puede existir en mayor o menor cuantía, variando siempre con el resultado de los combates, y es obligatorio recogerlo con un determinado tipo de vehículo.

Las estructuras básicas capaces de producir otras estructuras, vehículos y unidades, son habitualmente vehículos móviles convertibles que al ser emplazados sobre un géiser adquieren la capacidad de producción. Esto significa que se pueden trasladar, cosa que también se aplica a la mayoría de estructuras accesorias como las torretas para defensa. Otras, sin embargo, son fijas una vez construidas, como los barracones que albergan a los pilotos.

Interfaz de comunicaciones

Todo esto, sencillo en apariencia, plantea un problema: ¿cómo se colocan las estructuras y se asignan las órdenes de producción siendo un juego 3D? El jugador asume el papel de un comandante, lo que le permite realizar múltiples acciones gracias al increíble interfaz diseñado para el juego que facilita enormemente las cosas. En primer lugar, el comandante se moverá libremente dentro del entorno 3D como si de un Doom se tratase, aunque podrá escoger entre primera y tercera persona. En segundo lugar, puede ir a pie, o dentro de un vehículo, lo que evidentemente marca diferencias de velocidad y resistencia. La entrada o salida de un vehículo es a voluntad, excepto cuando éste es destruido, momento en el que se produce una eyección similar a la de un piloto de avión en caso de emergencia.

Tanto si va a pie como motorizado, el comandante dispone de un sistema de comunicaciones muy completo que le permite dar órdenes a todas las estructuras y vehículos, estructurados por funciones. Por ejemplo, dentro del capítulo de ataque se agrupan todos los vehículos de combate, mientras que en la defensa estarán las torretas, howitzers y demás. En la parte superior izquierda de la pantalla aparece una lista con esta clasificación, y cada uno de sus elementos tiene asignado un número que aparece a la izquierda de su nombre. Pulsando el número, se accede a la lista de órdenes, que sustituyendo a la primera lista, repite la asignación de números.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 180 MB de disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

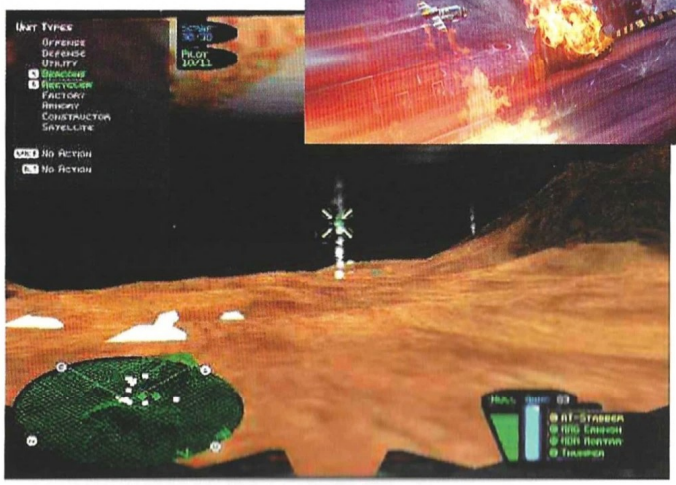
En el caso de las estructuras, una vez producidas, el emplazamiento se realiza con el cursor situado sobre la zona deseada. En todo momento se mantiene el entorno 3D y la libertad de movimiento, por lo que se puede realizar la colocación en cualquier punto con gran facilidad. Quizá todo lo anterior resulte un tanto lioso, e incluso podría haber mejores formas de explicarlo. Si es así, tendrás que aceptar –si quieres– nuestro parecer de que es muy sencillo de manejar y controlar.

Otro elemento fundamental del interfaz, que ayuda a no perderse, es el mapa topográfico 3D que hay en la parte izquierda inferior de la pantalla, una representación con rejilla que emula la elevación del terreno e indica la presencia de unidades y estructuras de todo tipo sobre ella. A esto hay que añadir un sistema de puntos de navegación que aparecen en el interfaz marcando determinados lugares relevantes para la misión, y a los que se pueden sumar nuevos puntos con algunos vehículos.

El comandante dispone de un sistema de comunicación muy completo que le permite dar órdenes a todas las estructuras y vehículos

Historia integrada

Las misiones de Battlezone, un total de 18, poseen unos objetivos bastante variados que además apoyan la historia que conduce al jugador a lo largo de la auténtica odisea interplanetaria que termina convirtiendo un conflicto entre americanos y soviéticos, en una guerra abierta



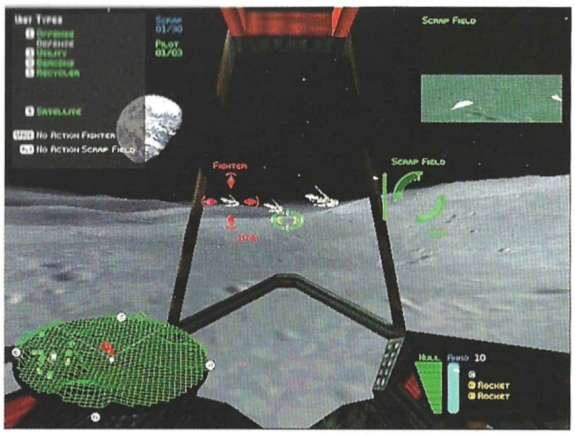
contra una creación alienígena. Se puede jugar con cualquiera de los bandos, aunque las misiones para cada uno son bastante diferentes –hasta el punto de que para los soviéticos sólo hay ocho misiones, mucho más difíciles–, factor que tampoco está nada mal para variar.

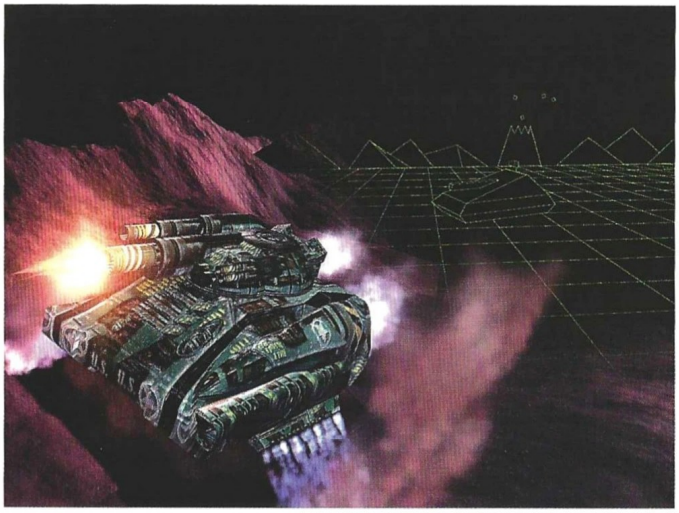
El aspecto argumental no deja de tener su influencia en el desarrollo del juego, que si bien es lineal, se ve enriquecido en cierta forma por la manera en que se introducen dentro de cada misión los elementos de la historia, como el descubrimiento de artefactos y estructuras alienígenas que habrá que investigar. Incluso el brusco giro que sufren los acontecimientos al dejar de ser enemigos los soviéticos para dar paso a la amenaza alien, está lo suficientemente bien integrado como para constituir un magnífico aliciente a seguir avanzando para descubrir más cosas acerca de estos extraños alienígenas.

A mí la legión

Battlezone, además de la parte estratégica ya explicada, posee también una importante dosis de acción que equilibra la diversión en un punto asequible para todo tipo de jugadores, ensalzando en todo momento algunas virtudes del juego entre las que destaca como un cartel amarillo fosforito iluminado con luces de neón, la nunca bien conseguida en otros juegos posibilidad –en el caso de Battlezone, imperiosa necesidad– de emplear "wingmen" o miembros de escuadrón.

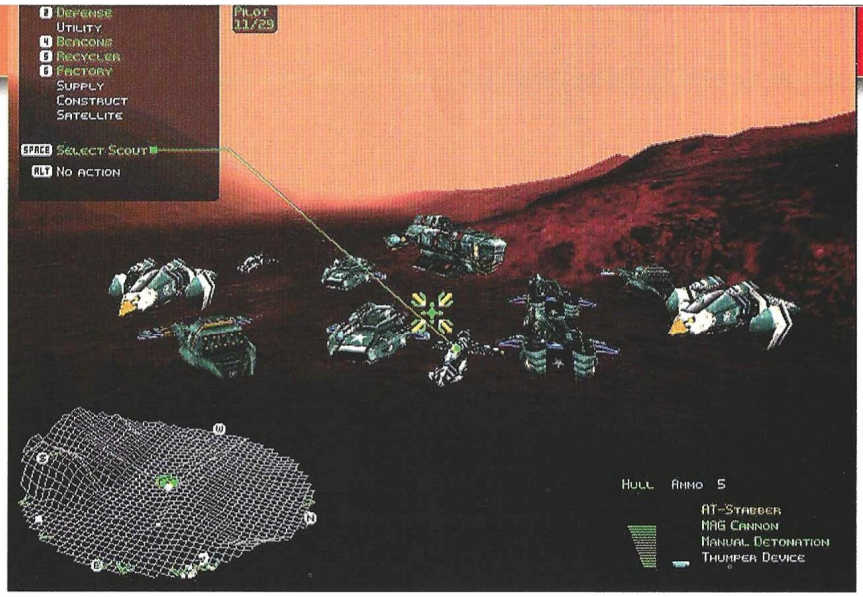
Las misiones de Battlezone, un total de 18, poseen unos objetivos bastante variados, que además apoyan la historia del juego





El truco es...

No dispersas las estructuras de tu base en un área demasiado grande. Si no puedes localizar una zona con dos géisers cercanos, es mejor alternar entre la fábrica de vehículos y la recicladora en el mismo géiser en vez de tener que proteger dos bases alejadas entre sí. Ten siempre un vehículo de reserva para recogerte en caso de necesidad.



Jugar contra el ordenador es divertido, pero si tus colaboradores y enemigos son conocidos, las posibilidades se multiplican hasta niveles insospechados

Si por ejemplo se tienen 10 tanques de diverso calibre, se puede asignar a dos de ellos la protección de una determinada estructura, a cuatro el ataque de una torreta enemiga, y a los demás que sigan al jugador en modo vigilancia para protegerle y ayudarle en todo lo que haga. Hacer esto, cambiar las órdenes según sea necesario, e incluso decir a una unidad que vaya a recoger al piloto que controla el jugador porque su nave ha saltado por los aires, es sumamente fácil y pone a prueba las dotes tácticas y de mando del jugador.

Este fascinante espectáculo tiene como colofón una interesantísima opción multijugador que multiplica todo lo expuesto hasta alcanzar unas cotas de diversión vistas en pocas ocasiones. Jugar contra el ordenador es divertido, pero si tus colaboradores y enemigos son conocidos, las posibilidades se multiplican hasta extremos insospechados.

Aunque todos éramos reacios a creer que la estrategia en tiempo real con entorno 3D podía ser el futuro de un género tan trillado, Battlezone demuestra con creces que los argumentos aducidos por los visionarios que afirmaban tal cosa tenían una sólida base que marca un antes y un después con este título. A pesar de su aspecto gráfico –insistimos una vez más en que no es lo mismo verlo en pantallas que jugarlo–, Battlezone es brillante, adictivo, muy jugable, y deja un muy buen sabor de boca hasta el punto de provocar el deseo de que se publique pronto un disco de misiones o algo parecido. Además del soporte de tarjetas 3Dfx, también utiliza la tecnología Direct3D para quien no tenga estos dispositivos y las diferencias entre ambas versiones, aunque existentes, no son abismales. Por primera vez en mucho tiempo, estamos ante un juego que merece quitarse el sombrero como muestra de respeto.

Calificación

Battlezone

Pros: Después de más de tres años, la estrategia en tiempo real sufre una importante evolución que abre con Battlezone un nuevo territorio a explorar y que a buen seguro tendrá decenas de clones. Jugable, adictivo, interesante, sencillo de manejar, divertido...

Contras: La inteligencia artificial no hace honor a su nombre en situaciones muy concretas, ya que siguen produciéndose –aunque con poca frecuencia– esos atascos típicos de las unidades para llegar de un punto a otro.

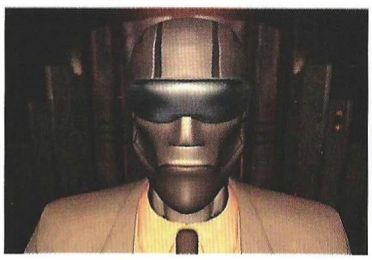
Jugarretas mentales

Ubik

Los escritores de ciencia ficción están proporcionando magníficos juegos sin comerlo ni beberlo: Blade Runner, Rama, y ahora Ubik, basado en una novela de Philip K. Dick.

Claro, que no siempre una buena novela da lugar a un buen juego –no hay más que recordar las Crónicas Marcianas de Bradbury–, y es labor de sus diseñadores y equipo de desarrollo conseguir crear la ambientación, interfaz y jugabilidad adecuadas para poner un título a la altura de la novela que lo ha inspirado. Cryo, mientras sigue estirando el entorno 3D de Versalles con títulos que saldrán en próximas fechas, sigue otras líneas paralelas de desarrollo entre las que se incluye Ubik, una mezcolanza de estrategia, acción y aventura, con un entorno tridimensional que nada tiene que ver con producciones anteriores de esta compañía.

Ubik sigue en cierta forma la filosofía expuesta en juegos como Deadly Games, y la lleva hasta sus últimas consecuencias como lo hará el Commandos de Pyro Studios: control de un grupo de personajes en tiempo real, cada uno de ellos con unas habilidades diferentes, y casi siempre imprescindibles para superar la misión en curso. En Ubik se mezclan pasado y futuro en una atmósfera bastante aséptica que muestra límpidas imágenes en la pantalla, una atmósfera que contiene aires de grandeza en cada detalle, y que satisfará ampliamente a los más exigentes.



Una mujer imprescindible

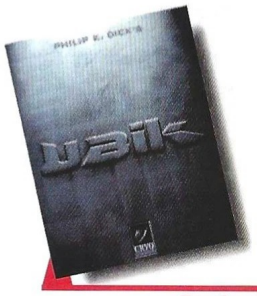
No vamos a intentar explicar el argumento de Ubik, ya que es demasiado rico y complejo como para intentar resumirlo en unos párrafos. Simplemente diremos que hay dos corporaciones enfrentadas, que ambas controlan a sus propios grupos de escuadrones con poderes psíquicos de diversa índole, y que el jugador asumirá el papel del brazo derecho del director de una de estas corporaciones: Runciter (sería curioso investigar la relación entre este nombre y el del personaje de Blade Runner, también basado en una novela de Philip K. Dick).

A lo largo de quince misiones, para cada una de las cuales habrá que seleccionar al menos tres miembros del escuadrón entre los muchos disponibles en el selector de Runciter, se exigirá al jugador cumplir una serie de objetivos sin perder al menos a uno de los miembros: Patricia Conley, una mujer con potentes poderes psíquicos que le permiten alterar el curso del tiempo.

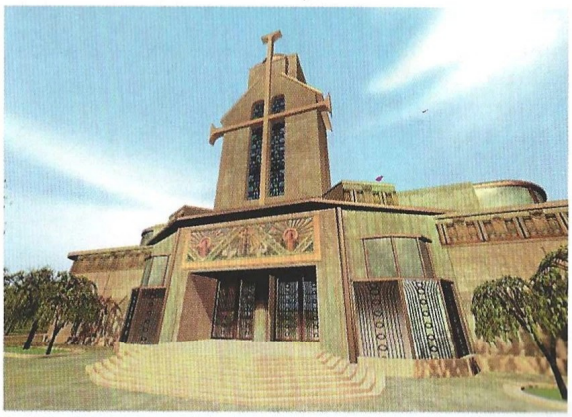
Semilla multijugador

Una vez se comienza una misión, se puede controlar al grupo entero o a sus miembros individualmente –lo que hace pensar en un inexistente modo multijugador–, lo que en principio permite explorar con cada uno diferentes zonas del mapa –aunque esto no sea muy recomendable debido a la concentración de enemigos en determinadas zonas–. Básicamente, en todas las misiones hay que eliminar o proteger a alguien, y si bien hay objetivos diferentes, siempre hay que combatir con enemigos.

Durante las misiones, y antes y después de cada una, se puede obtener información sobre la trama, desarrollándose una historia fascinante a medida que progresa el juego. Hechos reveladores, mentiras, conspiraciones... Todo digno de la mejor novela de suspense y ciencia ficción, y variable en cierta medida en función del nivel de dificultad seleccionado.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Proein

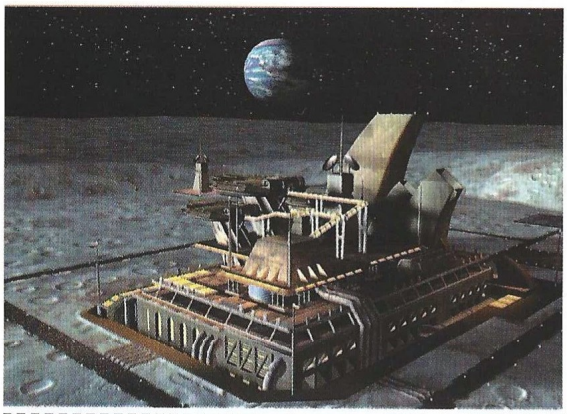


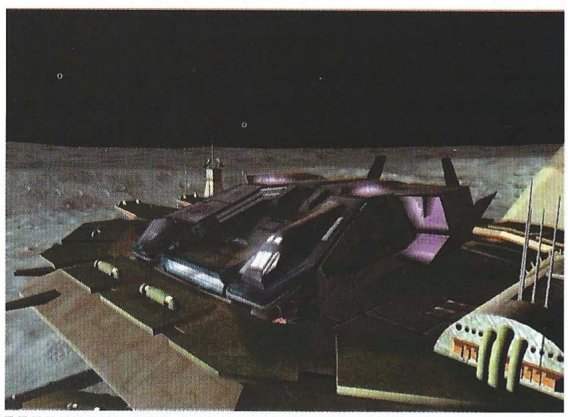
Durante las misiones se puede obtener información sobre la trama, desarrollándose una historia fascinante a medida que progresa el juego

Grandioso universo

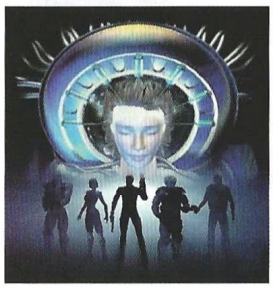
Cada una de las pantallas, generada con antelación, posee múltiples vistas que el jugador puede seleccionar empleando las diferentes cámaras disponibles, lo que en ocasiones se traduce en una cuestión de pura supervivencia. Los personajes, único aspecto 3D en tiempo real, pueden interactuar con este entorno que a veces produce errores de "clipping" sobre los personajes dependiendo de la cámara seleccionada, y provoca errores de atasco en el movimiento, pudiendo quedar absolutamente bloqueado un personaje entre un árbol y un poste de teléfonos.

Los escenarios abarcan un amplio espectro de localizaciones, desde interiores y exteriores de edificios, pasando por pequeños pueblos e incluso una base lunar, a una nave espacial, existiendo





El argumento es brillante, y los sucesivos giros de la historia mantienen el interés del jugador de forma constante



dos líneas temporales diferentes en un momento dado del juego.

Para lo bueno y lo malo

A pesar de su dureza inicial, ya que es difícil habituarse al sistema de cámaras, y sobre todo, a la adecuada selección de miembros del escuadrón para cada misión –un elemento que puede significar el éxito o el fracaso más rotundo–, Ubik consigue enganchar al jugador gracias a sus numerosas virtudes y a pesar de sus defectos. El hecho de que los textos estén en castellano es fundamental no sólo para todos los elementos de juego, sino para una adecuada interpretación de la historia. Eso si, desafortunadamente las voces se mantienen en inglés, algo demasiado habitual ya en las producciones de Cryo que comercializan según qué distribuidoras.

Con todo, y además de los defectos gráficos ya mencionados, Ubik tiene también algunas lacras que hacen pensar que se ha lanzado al mercado antes de tiempo, eliminando algunas promesas hechas hace tiempo. Por ejemplo se llegó a comentar que Ubik tendría opción multijugador –cosa que no existe– y si bien la historia se desarrolla de forma muy adecuada, el final –que bien podría coincidir con el de la novela– es demasiado flojo para lo que cabría esperar después de tanta penuria sufrida a lo largo de las quince misiones. Por añadidura, no existe la posibilidad de salvar en cualquier momento, sino que el programa lo hace automáticamente cuando le parece bien.

En cualquier caso, merece la pena dejarse atrapar por Ubik y sumergirse en un mundo tan fantástico como el de Blade Runner, con impresionantes animaciones, efectos especiales y unos efectos de sonido bastante espectaculares. El argumento es realmente brillante, y los sucesivos giros de la historia mantienen el interés del jugador constantemente. Los estrategas tácticos disfrutarán mucho con el juego, mientras que aventureros y aficionados a la acción encontrarán algo duros algunos aspectos del juego, aunque estarán dispuestos a sufrirlos con tal de conocer el final –algo decepcionate en nuestra opinión–.

Calificación

Ubik

Pros: La explotación de las habilidades de los personajes se lleva hasta el límite potenciando su individualidad. El guión es magnífico, al igual que los escenarios.

Contras: El final es bastante lamentable. No hay opción multijugador. No se puede salvar la partida en cualquier momento. Las voces están en inglés.

El truco es...

Emplea las opciones de juego accesibles a través del botón derecho del ratón. Por ejemplo, la posibilidad de arrodillarse te puede salvar la vida en más de una ocasión. No dudes en detenerte unos minutos para que Pat cure a los otros miembros del escuadrón y recupere toda su energía psíquica.

ZDNet España

www.zdnet-es.com

TODA LA INFORMÁTICA QUE TÚ QUIERES EN UNA SOLA WEB

Ya puedes acceder, directamente y con ventajas exclusivas, a la web de informática más visitada en todo el mundo, en su versión española.

EL SECTOR INFORMÁTICO DÍA A DÍA

La más cuidada información actualizada día a día con lo último, lo más nuevo, lo más destacado del sector.

UNA SELECCIÓN EXCLUSIVA DE SOFTWARE

La más completa colección de los mejores programas shareware y freeware, elegidos, probados y actualizados permanentemente por profesionales.

LA INFORMÁTICA A TU MEDIDA

Toda la información sobre las más prestigiosas publicaciones de informática: PCWEEK, PC Magazine, FamilyPC, Computer Gamming World,

ZDNet, EL ACCESO DIRECTO A LA INFORMÁTICA

Ahora, con Microsoft Internet Explorer 4, esta información llegará automáticamente a tu PC,

fácil interactiva y personal — ***más como*** — **tú la quieres**

Microsoft Internet Explorer 4

ZDNet España

IMAGEN LÍMITE

Vuelta al Viejo Mundo

Warhammer Dark Omen

Hace exactamente dos años se podía leer en estas páginas el comentario de Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Con todo lo acontecido desde entonces, cabría esperar grandes innovaciones en esta secuela, pero se trata de un simple lavado de cara.

Los Grudgebringers vuelven a la carga, en esta ocasión para librar al Viejo Mundo y al Imperio de las hordas de no muertos desatadas por un oscuro y maligno ser que, versado en las artes de la nigromancia, tiene bajo su poder a todo aquél que haya abandonado su existencia terrenal. Procedente del juego de mesa Warhammer, editado por Games Workshop, este juego –sin dejar de ser una copia de su predecesor con unos buenos arreglos– es una variación en el panorama actual de la estrategia en tiempo real. No vamos a presentar el universo de Warhammer a estas alturas, pues corresponde a Games Workshop vender sus maravillas, simplemente diremos que se trata de un mundo de fantasía en el que la magia se considera enormemente peligrosa.

El taciturno Morgan Bernhardt y sus Grudgebringers volverán una vez más a Altdorf –poderosa capital del Imperio– para librar numerosas batallas que al igual que en Shadow of the Horned Rat, siguen una trama relativamente lineal, con no demasiadas ramificaciones. Todos los elementos importantes de juego se han mantenido de un título a otro, y los principales cambios afectan al aspecto gráfico y al interfaz. Se podría decir que es la versión 2.0 de Warhammer, o si la de entonces hubiera sido Warhammer '96, ésta sería Warhammer '98.

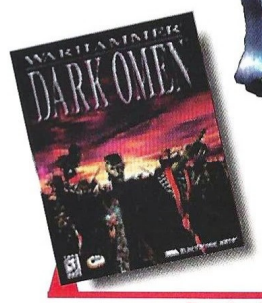
Una estrategia diferente

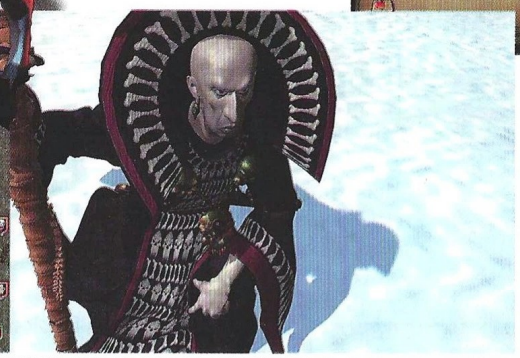
La filosofía de este juego de estrategia no radica en la construcción de estructuras y la explotación de recursos para construir unidades, simplemente en librar (y ganar) batallas con los regimientos disponibles, y reponerlos o comprar más con el dinero obtenido como recompensa por la victoria. Para librar una batalla, una vez en el campo del honor, una zona acordonada delimitará el terreno asignado para la disposición de regimientos, y el jugador tendrá que situar sus unidades dentro de esa zona, mirando en diferentes direcciones para obtener el mayor campo de visión posible, factor muy importante en el juego.

Una vez situados los regimientos que se desea utilizar, sólo resta dar comienzo a la batalla, cuyo resultado dependerá de la habilidad del jugador sobre el terreno 3D y de su capacidad para aprovechar las ventajas que éste pueda ofrecer. Unos árboles o unas rocas son ideales para esconderse, mientras que un montículo o una colina son el punto perfecto para situar a unos arqueros. De igual forma, una vaguada es un callejón habitualmente sin salida.

A más máquina...

Aunque el campo de batalla no suele ser demasiado grande, la recreación 3D del mismo es impresionante, mucho más que en Shadow of the Horned Rat, gracias a la tecnología actual y a la potencia de las máquinas. ¿Que no es así? Su predecesor necesitaba sólo un 486/33 MHz con 8 MB de RAM y Windows 95, y a la vista están los requisitos mínimos de Dark Omen. Así cualquiera mejora los gráficos, porque en lo demás, no hay tantas diferencias.

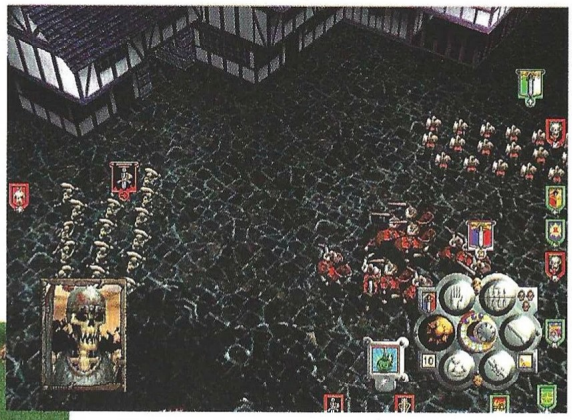


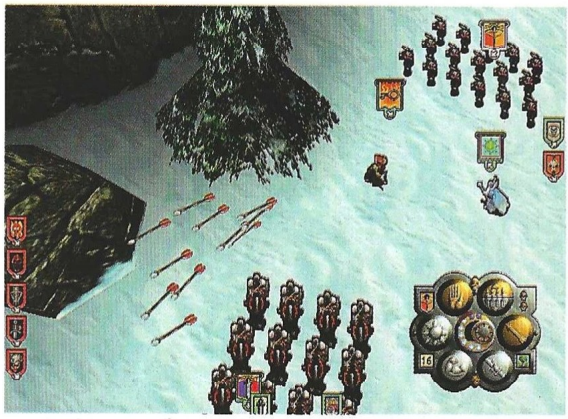


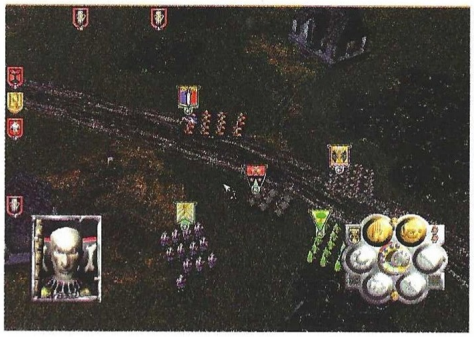
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x, SVGA PCI con 2 MB de RAM, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

La filosofía de este juego de estrategia consiste simplemente en librar (y ganar) batallas con los regimientos disponibles

El interfaz se ha simplificado bastante, y ahora cuenta con una simple rueda de órdenes junto a la que en ocasiones se despliegan menús accesorios como el de hechizos. En cualquier momento del combate, los cursores permiten girar la vista y efectuar un zoom de varios grados para contemplar la acción en primer plano, cosa que suele tener unos efectos secundarios bastante chocantes, como la dispersión de texturas para ver un amasijo de formas coloreadas que se supone que son soldados, caballos, muertos vivientes, etc. En cuanto a la parte externa a las misiones, siguen existiendo los libros de tropas y magia, animaciones, e informes hablados de misiones.





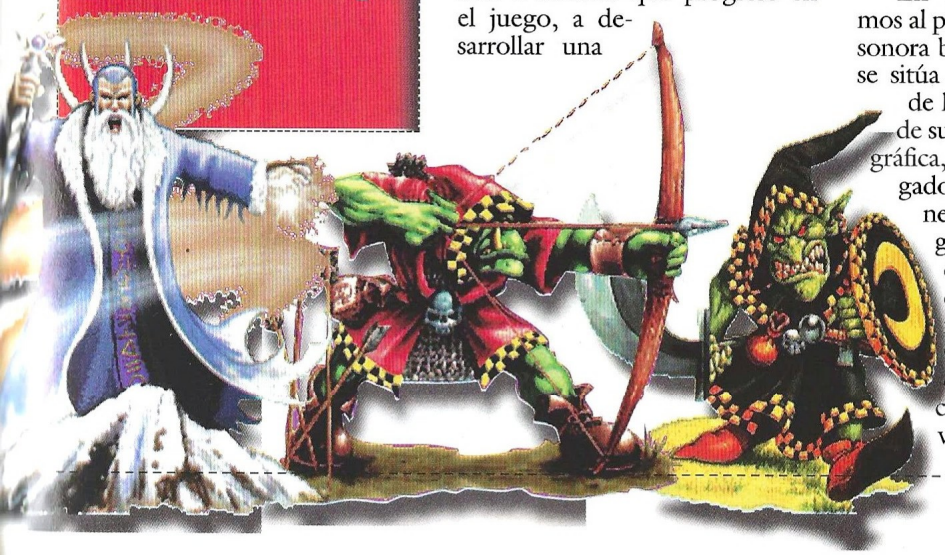


Si bien Dark Omen no supone grandes avances con respecto a su predecesor, ni la historia es especialmente buena, el resultado final logra entretener. El jugador se verá obligado, cada vez más a medida que progrese en el juego, a desarrollar una mentalidad táctica digna del mejor estratega, y a tener que adoptar decisiones con gran rapidez en los momentos de mayor peligro. Su participación en el curso de los acontecimientos es bastante objetiva, ya que Dark Omen no consigue envolver lo suficiente como para que uno se sienta en ningún momento parte del juego.

En castellano, como decíamos al principio, y con una banda sonora bastante típica, este juego se sitúa ligeramente por encima de la media gracias al diseño de sus misiones y su vistosidad gráfica, pero quienes hayan jugado a Shadow of the Horned Rat, no deben esperar grandes maravillas –aunque quizá les baste con lo que hay–, mientras que el resto, encontrará en Dark Omen un nuevo enfoque del género de estrategia con respecto a lo que han visto hasta ahora.

El truco es...

Cuando tengas un mago, protégelo a toda costa, ya que es muy difícil –por no decir imposible– conseguir otro. No olvides utilizar el cursor de giro de las tropas para mirar en diferentes direcciones, ya que si no estás mirando en dirección al enemigo –lógicamente– no lo verás llegar.



Calificación

Warhammer Dark Omen

Pros: El diseño de las misiones es muy inteligente y mantiene en jaque al jugador. El entorno gráfico 3D es impresionante, y el alarde artístico en los libros, no deja de sorprender.

Contras: Hay graves errores de inteligencia artificial que provocan auténticos desastres en el campo de batalla. El juego casi no ha cambiado desde su predecesor.

Estirando el chicle

Command & Conquer Sole Survivor

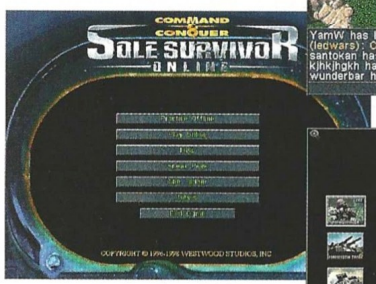
Westwood sigue explotando su gallina de los huevos de oro con un título que se apropia indebidamente de un nombre conocido.

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA VLB, CD-ROM 2x, módem 28.800, conexión a Internet, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 2 a 161
Editor: Westwood
Distribuidor: Virgin

El que Sole Survivor lleve como antetítulo Command & Conquer parece un simple reclamo: lo único que tiene en común con el juego de estrategia es que las unidades de éste se pueden utilizar en este juego multijugador, que la vista es la misma, y el tamaño de las unidades también.

Sole Survivor es un título de acción multijugador de uso exclusivo para Internet, donde el jugador controla una sola unidad recorriendo un mapa más o menos extenso en busca de otros jugadores a los que masacrar. Por el camino encontrará mejoras para las armas, velocidad, coraza y otros factores que pueden hacerle virtualmente indestructible.

Se puede participar por equipos, todos contra todos, entrar en un juego ya empezado,... En fin, casi todas las posibilidades imaginables. Algo así como un "deathmatch" a lo bestia con variaciones en el que los protagonistas son unidades de Command & Conquer más algunas adicionales inventadas para este juego, como los dinosaurios.



El truco es...

No abuses de los "power-ups" o te caerá un rayo divino que te dejará tieso.

Lejos de entrar en si esta filosofía de juego es buena o mala, ya que tiene sus defensores y detractores –como casi todo–, hay que ceñirse a dos hechos indiscutibles a la hora de analizar este título: el terrible problema de latencia, y el escaso número de jugadores que suele haber conectados al servidor de Westwood. Lo primero –un grave problema que dificulta enormemente la jugabilidad– quizá se solvente cuando Virgin España establezca su propio servidor en nuestro país, una acción pionera a la que deseamos el mayor de los éxitos por el bien del futuro de los juegos en Internet en España.

Lo segundo habla por sí mismo: si sólo hay unas decenas de jugadores a cualquier hora del día, cualquier día de la semana, jugando en el servidor de Westwood, alcanzando en sus mejores momentos una cifra que viene a rondar los 150, mientras que otros juegos multijugador como por ejemplo Netstorm cuentan habitualmente con más de un millar de personas conectadas a sus servidores, quizá esto signifique que Sole Survivor no es tan buena idea como aparenta... ¿O sí?

Calificación

Command & Conquer Sole Survivor

Pros: El juego es muy sencillo de dominar. El modo cooperativo es mucho mejor que el típico "deatmatch".
Contras: Estados de latencia muy elevados que derivan en un pobre control de la unidad.

Computer Gaming World

G-POLICE

CONCURSO

PSYGNOSIS

Procedente de la consola Playstation, en la que logró un notable éxito, G-Police nos llegó hace unos meses dispuesto a demostrarnos la espectacularidad que el uso de las tarjetas 3D podía aportar a los juegos arcade. Tripulando una sofisticada aeronave, y recorriendo futuristas decorados, en el desarrollo de este juego podemos disfrutar de una explosiva mezcla de arcade y simulador, en la que nosotros, como miembros de las fuerza del orden, nos enfrentaremos a todo tipo de malhechores.

Ahora Psygnosis y Computer Gaming World te ofrecemos la posibilidad de conseguir dos fantásticas cazadoras alusivas al juego, y 10 unidades del propio producto, para lo cual sólo tendrás que contestar correctamente a las dos preguntas que planteamos (os aconsejamos echar un vistazo al análisis del juego publicado en el número 26 de CGW) y enviarnos el cupón que encontrarás en estas mismas páginas. Suerte.

¿Cómo se llama el lugar en el que se desarrolla el juego?
¿Qué aeronave guarda similitud con la que pilotamos en el juego?

Premios:

- 2 CAZADORAS G-POLICE
- 10 JUEGOS G-POLICE

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

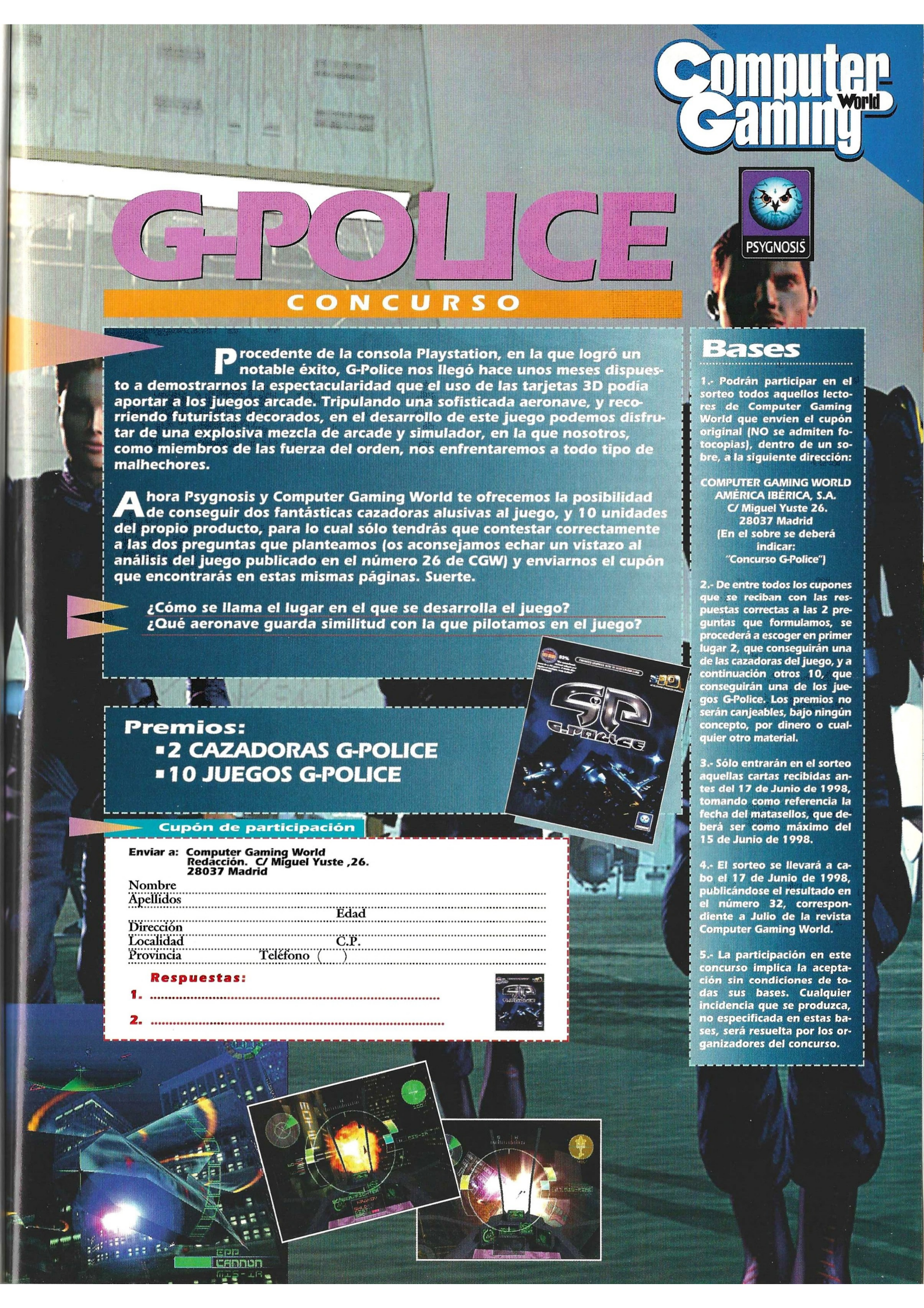
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso G-Police")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger en primer lugar 2, que conseguirán una de las cazadoras del juego, y a continuación otros 10, que conseguirán una de los juegos G-Police. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Junio de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Junio de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Junio de 1998, publicándose el resultado en el número 32, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



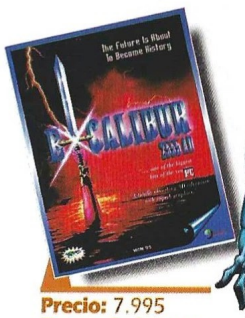
En busca de la espada de Arturo

Excalibur 2555 A.D.

Quizá en consola funcionase bien, y muy probablemente en PC sea uno más de esos juegos que abarrotan las estanterías de las tiendas. En cualquier caso, lo cierto es que en comparación con "bombazos" como Tomb Raider 2, Excalibur 2555 A.D. sale muy bien parado.

La espada Excalibur ha sido robada por unos malvados ladrones del futuro. Beth, la sobrina de Merlín, es enviada en un peligroso viaje en el tiempo para recuperar la hoja que devolverá el equilibrio al desestabilizado reino de Arturo y evitará un desastre de proporciones desconocidas en un tiempo en que el Mal predomina en el mundo. Así nace una leyenda: la primera mujer de Camelot convertida en heroína.

Conversión directa del juego de consola, este título ofrece todo lo que Tomb Raider 2 no es con los mismos errores de "clipping". Esto no significa que sea peor que la última aventura de la diosa de los juegos, todo lo contrario: a pesar de tener menos acciones disponibles, Excalibur 2555 A.D. es mucho mejor juego. Son varios los motivos que apoyan esta afirmación.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Fish UK/Tempest Software/Telstar
Distribuidor: Proein

Lo mismo, pero mejor

Dentro de un entorno 3D bastante más claro, grande y vistoso que el de Tomb Raider 2, Excalibur ofrece más y mejores puzzles, una generosa dosis de aventura combinada muy adecuadamente con el combate cuerpo a cuerpo, y situaciones que casi siempre se pueden resolver con lógica e intuición. Por contra, tiene una par de aspectos negativos: los tiempos de carga y la imposibilidad de salvar en cualquier momento (el juego lo hace automáticamente al principio de cada nivel).

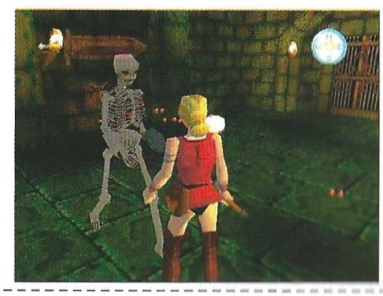
El interfaz de Excalibur es bastante sencillo, y contiene un mapa, inventario y hechizos, así como una zona para combinar objetos. Esto, unido a las acciones posibles –algunas menos que en Tomb Raider 2– conforma un entorno interactivo bastante amigable, lo que permite despreocuparse de cosas como tener que pulsar la tecla de turno en el momento preciso para evitar que la protagonista se despeñe.

Además, hay personajes con los que se puede hablar y que encargarán misiones a Beth, normalmente pidiéndole objetos o que localice a alguien. Los enemigos están tan bien situados en los niveles, que en ocasiones asustan al jugador con una aparición repentina o un brusco efecto de sonido que acelerará el ritmo cardíaco. Por añadidura, todos son medianamente inteligentes, y cuando se lucha con ellos paran los golpes e intentan adoptar diversas tácticas de combate, que si bien son sencillas, enriquecen este aspecto del juego.

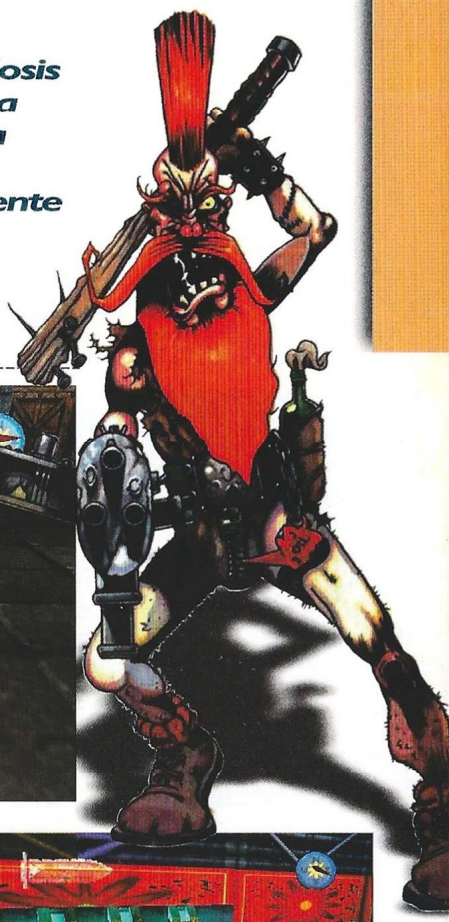
Jugabilidad sobre todo

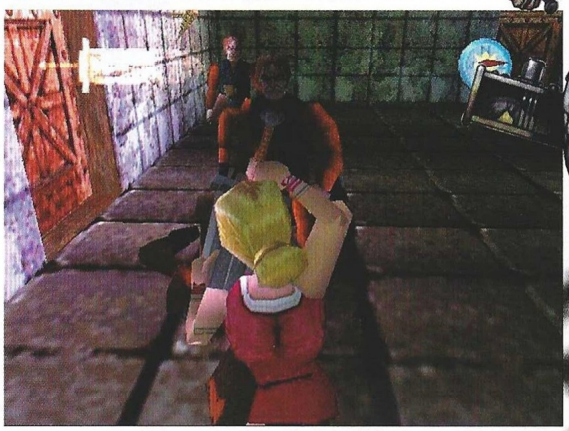
El diseño de los niveles no encierra demasiados secretos: habitaciones y pasillos, trampas, puzzles basados en botones y teleportadores, puertas cerradas que se abren durante unos segundos, otras que necesitan llaves, puertas secretas, elementos móviles, y varias cosas más, todo ello de sobra conocido pero combinado en unas ajustadas proporciones que consiguen que el juego sea realmente entretenido y que constituya un auténtico desafío para el jugador.

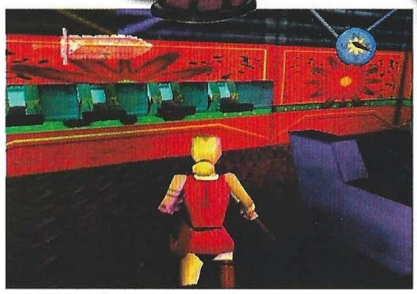
El gran inconveniente de Excalibur es que no se puede salvar la partida en cualquier momento: el juego lo hace de forma automática al principio de cada nivel. Debido a la extensión y dificultad de los niveles, sobre todo a partir del tercero, este agravante resulta desesperante,



Excalibur ofrece una generosa dosis de aventura combinada muy adecudamente con el combate cuerpo a cuerpo







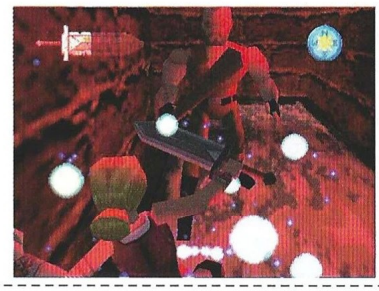
porque obliga a estar delante del ordenador tres horas o más para pasar un solo nivel, algo que en consola puede ser muy normal pero que en PC no hace sino incordiar. El juego es lo bastante difícil como para que no hubiera importado incluir una opción para salvar partidas, ya que no hubiera afectado a la jugabilidad ni al desarrollo del mismo.

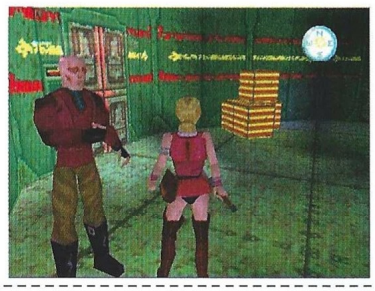
El truco es...

En el primer nivel, no hace falta que entres siquiera en la sala donde hay un enemigo con un arma de fuego para poder pasar al segundo. Debes estar muy atento a las puertas secretas, que suelen distinguirse en las paredes por un color diferente. La mayoría son imprescindibles para terminar el nivel correspondiente.

Como ya se ha mencionado anteriormente, a pesar de que el entorno 3D ofrezca un buen aspecto –aristado– que cobre algo más de calidad con una tarjeta 3Dfx, existen errores de "clipping" que se producen en lugares muy concretos dependiendo de la posición de la cámara, transparentándose incluso los personajes. Sin embargo, aunque esto no deje de ser un defecto, existen otros elementos que de alguna forma mitigan esta carencia, como por ejemplo las trampas móviles –cables chisporroteando que cuelgan del techo– o las fijas –dispositivos que disparan bolas de fuego que iluminan el camino a su paso–.

Excalibur 2555 A.D. está en castellano (sólo textos, las voces están en inglés), y aunque en este tipo de juegos no sea especialmente importante, es de agradecer, sobre todo teniendo en cuenta que los personajes suelen decir qué objeto necesitan. La conjunción de acción y aventura que se produce en este título lo hace muy entretenido y adictivo, que al final es lo que importa, prescindiendo de si tiene o no un "engine" 3D maravilloso. Una oferta de lo más apetecible para quien reniegue de cierta heroína salida del tiesto, y muy recomendable para quienes gusten de ella, que podrán comprobar lo que es un juego divertido.





Calificación

Excalibur 2555 A.D.

Pros: La premisa de diversión y jugabilidad que se ha empleado en este juego, lo hace merecedor de todo tipo de elogios. Conscientes de ir contracorriente, nos quedamos con Beth en lugar de Lara.

Contras: Las voces están en inglés, y hay errores de "clipping" bastante llamativos. Los tiempos de carga de CD cada vez que se pasa de pantalla, sobre todo en niveles con el mapa muy grande, son demasiado largos.

Cuatrocientos caballos por domesticar

Formula 1 '97

Desde el invento de las tarjetas 3D y la aplicación a los juegos de escenarios fotorealistas, aquello que parecía imposible ya tiene un lugar en el PC: los juegos de Fórmula 1 de gran calidad. Y es que el problema radicaba en cómo mover tantos y tan buenos gráficos, a una velocidad comparable a la de los bólidos.

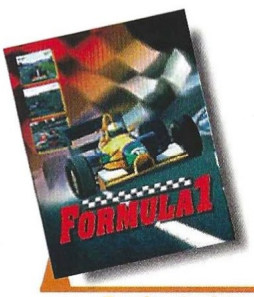
Vamos a ser sinceros y tenemos que decir, por tanto, que la versión de Fórmula 1 que analizamos en este artículo no llega a alcanzar las calidades de la que hace poco, en diciembre del año pasado, lanzó Ubi al mercado; pero no por ello menospreciaremos esta visión del mundo de la alta competición, vedada en sus mejores versiones para el PC hasta hace poco. Fórmula 1 '97, exhibe sin embargo, una sobresaliente recreación de las carreras a velocidades de reactor y ofrece una simulación en cuanto al comportamiento de los coches, el trazado de las pistas y las incidencias de las texturas y los terrenos, bastante próxima a la realidad.

¿Cuál es el principal problema, a nuestro modo de ver? Verás, existe una inconcordancia gravitatoria, por llamarlo de alguna forma, entre las ruedas del coche y el paso, tanto de gráficos a los lados y por encima del coche, como del firme debajo de ellas. Esa singularidad desaparece cuando te sales de la pista, pero dentro de ella provoca una extraña sensación que no permite asentar la máquina en el suelo. ¿Resultado? Cuando corres con el coche no experimentarás una total sensación de velocidad. No es que sea un gran fallo, se acusa poco, e incluso unos ojos que no estén educados en ese sentido puede que no lleguen a percibirlo, pero entre esa peculiaridad y el "no sé qué" de los gráficos, por decirlo de un modo coloquial, al juego le falta un hervor; mínimo, eso sí, pero no por ello menos evidente.

En el alféizar

F1 ofrece grandes logros en cuanto a juego. Quizá no haya demasiadas opciones, pero es que la filosofía del mismo ha sido dirigida hacia lo que podríamos llamar correr por correr con unos mínimos ajustes. No necesitarás mucho tiempo desde que entras en los primeros menús hasta que tomas el volante entre tus manos. Unas pocas opciones y tendrás a tu derecha el cuentarrevoluciones y el cuentakilómetros digital. Tu posición en la carrera, las vueltas que restan hasta el final, el mejor tiempo, tu tiempo y los segundos que tienes para llegar al próximo control, serán los únicos datos que aparezcan repartidos por la pantalla. Desde ese mismo instante ya puedes comenzar el recorrido por la pista.

Notarás pronto la cuidada representación de cada uno de los circuitos, el mimo con que se han reproducido los efectos de la perdida del control del coche, –como sabes un F1 suele ser bastante estable, pero cuando derrapa gira de una forma muy brusca, casi instantánea–, la polvareda en la arena, los frenazos, las marcas de las ruedas o el rugido de los motores, es muy merecedora de nuestras felicitaciones. Si te molestas en averiguar un poco más sobre el juego, verás que existe un coche apropiado para cada circuito, pero tendrás que conocer bien tanto unos como otros. Tendrás diecisiete circuitos en los que competir, desde la pista de Barcelona –en donde correrán, por cierto, para la F1 el próximo mes de ma-



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 100, 16 Mb de RAM, Windows 95, Tarjeta 3D, CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Tendrás diecisiete circuitos en los que competir, desde la pista de Barcelona, hasta el tortuoso Montecarlo

yo–, hasta el tortuoso Montecarlo, pesadilla de cualquier piloto, sea real o virtual.

Tendrás muchos tipos de coches y equipos para elegir a la hora de participar en las competiciones, que se celebrarán bajo los modos Arcade o Grand Prix, pero antes que comiences a pisar el acelerador, tenemos que deciros algo importante: el juego no es malo aunque adolece de algunas carencias, y tampoco es fácil. Tendrás que pilotar duro porque la conducción de estos coches es bastante esforzada hasta alcanzar un mínimo de calidad y algunos de los circuitos son especialmente "puñeteros", sin ánimo de ofender. Te costará dominar las máquinas, conocer los circuitos y mucho más ganar las carreras, pero de eso se trata. De acabar doblegando el mito de la competición, de domesticar esos cuatrocientos caballos que esperan impacientes una orden desde tu pié, aunque es muy probable que en el momento de la salida la ingente cantidad de adrenalina que fluirá por tu sudoroso cuerpo, ni tan siquiera te permita sentirlos...

El truco es...

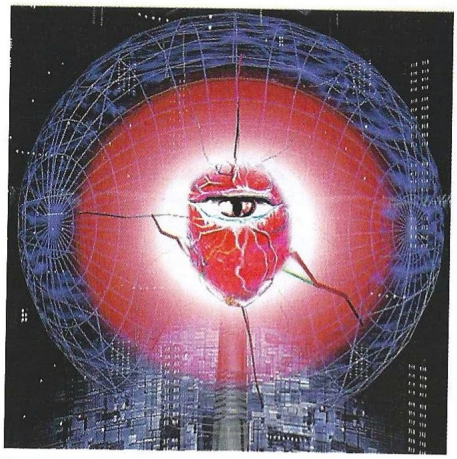
El coche se descontrola cuando intentas realizar grandes giros en curvas pronunciadas, pero podrás sobreponerte a los meandros de la pista que sean imposibles, intentando cruzar en línea recta hasta enlazar de nuevo con la pista. Aunque haya dos secciones de arena para que las pises no importa y con un poco de suerte no derraparás, habiendo sido casi imperceptible la pérdida de velocidad. Otra cosa es que quieras ser legal conduciendo...

Calificación

Formula 1 '97

Pros: Los gráficos son buenos y el ambiente de las carreras insuperable. El juego está basado en la temporada real de la Fórmula 1 del año 1997. El comportamiento de los coches es bueno y los efectos especiales –polvo, humo, accidentes–, y de sonido, muy trabajados.

Contras: Pero... todo esto queda un tanto por los suelos cuando el bólido comienza a correr. No sé dónde está el fallo, pero la sensación de velocidad no es correcta del todo. Aunque ello no afecte de forma grave al juego, causa una rara impresión.



Reclamo para nostálgicos

Queen: The Eye

Anunciado hace meses, este título se ha convertido en un largo parto para sus creadores, aunque no se sabe muy bien el motivo. El caso es que por fin está listo, y además en castellano, para llevar el legado de Queen al ordenador.

El título de este juego no es casual: empieza por Queen porque además de tener música y fragmentos de vídeos del desaparecido grupo que liderase Freddy Mercury, está producido por Queen Multimedia, entre otros. No resulta muy difícil encontrar las relaciones entre la música y el propio juego a lo largo de los cinco CD's, pero vayamos por partes.

The Arena, The Works, The Theatre, The Innuendo Zone, y The Final Domain son los títulos de los cinco CD's del juego, y quien conozca la obra de Queen reconocerá algunos títulos de álbumes del grupo británico. Los demás están titulados en función de la relación existente entre su contenido y una canción y/o vídeo, como por ejemplo Theatre, que transcurre en un teatro donde actúa un mago como en el clip de A Kind of Magic –que de hecho aparece en un momento dado durante unos segundos–.

En cualquier caso, y más allá de todo esto, el juego en sí poco tiene que ver con la discografía de Queen, y quizá la música del grupo sea un mero reclamo publicitario para atraer a incondicionales y seguidores de una de las bandas musicales más conocidas de las últimas décadas.

El argumento presenta un mundo casi onírico cuya belleza visual no tiene demasiados puntos de referencia en títulos anteriores. Quizá Dark Earth sea el único precedente claro, pero en Queen: The Eye se recrean cinco mundos de gran extensión y detalle que poco tienen que ver con los claroscuros del juego de Kalisto. Este mundo tan espectacular es una trampa mortal gobernada por un ente llamado el Ojo que pone a prueba al protagonista del juego a través de una serie de difíciles encuentros y situaciones que tendrán en jaque al jugador la mayor parte del tiempo.

Lucha por el control

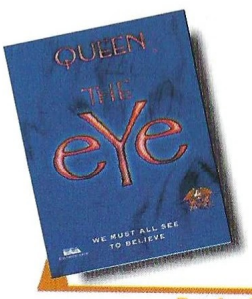
El juego combina aventura y acción en proporciones desiguales según el CD, tan desiguales como la calidad de ambos componentes. Mientras que nadie puede tener queja de la aventura, la acción es otro cantar. Siendo un juego 3D en tercera persona, se ha querido hacer que el componente de combate sea como en un juego de lucha, con movimientos especiales y combinaciones de teclas como los que se pueden ver en el típico Mortal Kombat (aunque no en la misma cantidad). Si esto estuviera bien integrado dentro del programa y resultase fácil en cuanto a manejo se refiere, no constituiría problema alguno, pero no es así. Cuesta mucho acostumbrarse al sistema de lucha, y hay que corregir constantemente la dirección del personaje para no dar golpes al aire. El descontrol dentro de este apartado es bastante elevado, mientras que el resto del tiempo es tan adecuado como en cualquier otro juego.

Los puzzles son de dificultad variable, y en su mayoría están muy bien integrados dentro de la historia y los escenarios, aunque lamentablemente –en algunos casos– están asociados al combate con enemigos. A pesar de que el juego esté en castellano, pocos son los puzzles con una solución obvia, y muchos menos los que cuentan con indicios suficientes que conduzcan a su resolución. Ésta se produce casi siempre por pura casualidad, siendo a veces la casualidad fruto de una exploración del escenario.

Una obra de arte

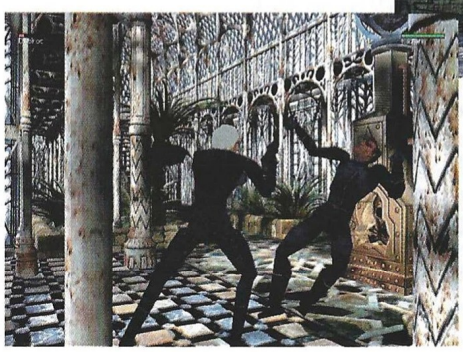
El entorno 3D de Queen: The Eye es el más espectacular desde Dark Earth, y al igual que en aquél juego, están creados de antemano con un gran detalle visual que uno podría contemplar durante horas sin aburrirse. Sin embargo, a pesar de su belleza, el mundo de Queen: The Eye está muerto y vacío, a diferencia del de Dark Earth. Sí, hay personajes y enemigos en él, pero por lo demás, se podría pensar que el jugador está explorando lugares construidos por una antigua civilización desaparecida miles de años atrás de la cual sólo quedan engendros y mutantes. Quizá haya sido esa la intención de sus creadores, y ciertamente produce una ambigua inquietud al explorar determinadas zonas.

Hay ciertos lugares que sirven como contrapunto a las afirmaciones anteriores, ya que por ejemplo, el invernadero del CD Works es un espacio cerrado tan



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 100MB libres de disco duro, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Destination Design
Distribuidor: Electronic Arts

El argumento del juego presenta un mundo casi onírico cuya belleza visual no tiene demasiados puntos de referencia en juegos anteriores



vivo como un cadáver lleno de gusanos, mientras que el edificio que tiene enfrente es como un museo de muñecos diabólicos completamente desangelado y abandonado.

El truco es...

Explora todo lo que puedas en cada escenario para obtener el mayor número de pistas para la resolución de puzzles. Salva con frecuencia. Los objetos que recuperan la energía suelen estar ocultos en los recovecos más insospechados de cada escenario.

Debido a su extraña mezcla de acción y aventura, Queen: The Eye es difícil de encasillar dentro de un género, pero puesto que los combates tienen un gran peso en el desarrollo del juego, queda calificado como programa de acción y aventura, primando lo primero sobre lo segundo en oposición a lo que ocurría con Dark Earth. El impacto visual de este juego es enorme –como lo fuera en La Ciudad de los Niños Perdidos– y hace que rápidamente entre por los ojos (nunca mejor dicho). Sin embargo, la dificultad es excesiva, fundamentalmente por culpa de los combates, lo que quizá excluya de sus potenciales jugadores a aquellos que nunca fueron especialmente hábiles en las artes de la lucha.

Y si bien es cierto que hay música y fragmentos de vídeos de Queen, no es menos cierto que, proporcionalmente ,son una gota de agua en un vasto océano de silencio en comparación con lo que se esperaría encontrar, ya que la obra del grupo británico es lo suficientemente extensa como para haber adaptado bastantes más temas, y sobre todo, haberlos incluido completos. Hacer semejante uso de la música de Queen no hace sino confirmar la teoría del reclamo publicitario, y lamentablemente, puede que incluso tenga éxito, a pesar de que muchos –en especial los fans acérrimos del grupo– se sientan después engañados.

Calificación

Queen: The Eye

Pros: El entorno visual es fantástico, y aunque escasa, la presencia de música de Queen toca cierta fibra sensible en aquellos a quienes gusta la obra del grupo británico.

Contras: El sistema de lucha es penoso, y su utilización para dificultar lo que de por sí podría haber sido una magnífica aventura con un cierto componente de acción, lamentable. El uso del nombre y la música de Queen no tiene nombre. La trama es un tanto superflua.

Perdidos en el espacio

Wing Commander Prophecy

Poco después del rotundo fracaso de Ultima Online –que incluso ha sido demandado en Estados Unidos– Origin ataca de nuevo con otra entrega de la saga Wing Commander, la quinta, supuestamente destinada a enmendar parte de las carencias de la cuarta.

La difusión que está teniendo este juego en los medios de comunicación no tiene demasiados precedentes, gracias sobre todo a que Chris Roberts ha fundado una productora para recrear Wing Commander en cine y televisión. Aunque todo esto le ha venido muy bien al juego de Origin, no se puede ocultar que detrás de Wing Commander: Prophecy sigue habiendo lo mismo de siempre con unos ligeros retoques.

Para quien no conozca Wing Commander, este saga iniciada hace muchos años presenta un universo en el que inicialmente se enfrentaron Kilrathi –una raza felina– y humanos, que tras muchos conflictos son ahora aliados, y donde se sumergía al jugador en una simulación de combate espacial siempre acompañada por una historia que se traducía en animaciones –más tarde en vídeos– ilustrando lo que de otra forma hubiera sido un juego más de combate espacial.

Cine y juego

Tres años más tarde de Wing Commander IV, se festeja el lanzamiento de un ¿nuevo? título de la serie. Personajes como los imperecederos Maniac y Blair –interpretados por los actores Tom Wilson y Mark Hamill, devueltos al balneario geriátrico tras el agotador rodaje– vuelven a la carga más pesados y acabados que nunca en un parco intento de aferrarse a algo que está muerto hace mucho tiempo: el interés por una serie que intentó competir con Star Wars y nunca consiguió estar a la altura.

Hay que diferenciar dos apartados dentro del juego: las secuencias de vídeo y el combate espacial. En cuanto al primero, se limita únicamente a exponer la historia con nula participación del usuario –intentando así enmendar el aparente error cometido en Wing Comander IV, donde había diálogos y ramificaciones de la acción en función de la interacción del jugador con otros personajes–. En un par de ocasiones se permitirá al jugador intervenir en las vidas de los demás, intentando crear una cierta sensación de responsabilidad que pretende involucrarle al máximo en la historia.

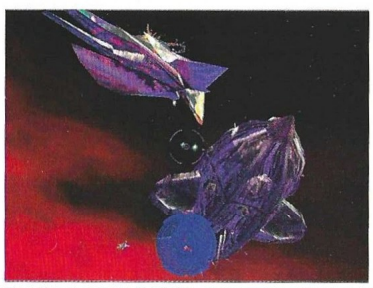
Ya está bien

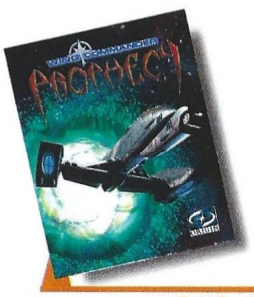
La participación de Hamill y Wilson, así como sus personajes y sus correspondientes escenas, es simplemente patética. Como dice el propio Hamill en una escena "Ya estoy demasiado viejo para esto", única frase coherente que tiene en todo el juego. Afortunadamente parece que podría no volver a tomar parte en otro Wing Commander, aunque con el final tan ambiguo que tiene el juego, nunca se sabe.

Una vez superado el primer tercio de juego, ciertas secuencias de vídeo comienzan a repetirse como un atracón de cebolla, rompiendo todas las reglas –si es que existen– de coherencia cinematográfica y argumental. La estructura secuencia de vídeo-misión-secuencia de vídeo es inalterable salvo en dos puntos, colmando el vaso con una trama más vieja que el mundo y que no aporta la más mínima novedad: una raza superpoderosa aparece de la nada y empieza a machacar a Kilrathi y humanos a diestro y siniestro. Misión: aniquilar a esta raza.

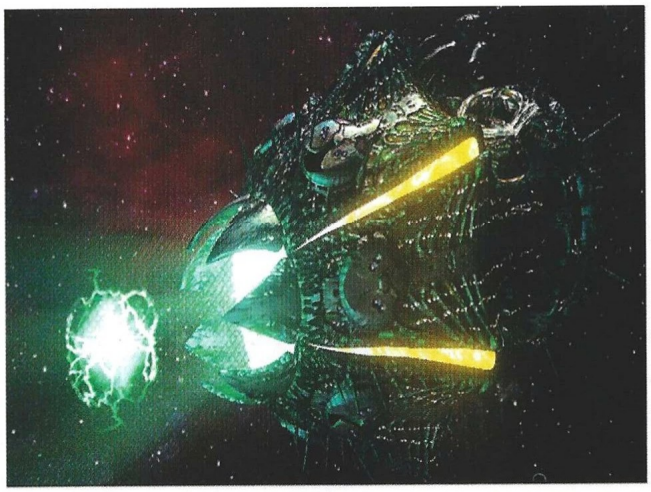
Juego neutro

En cuanto al combate, tampoco hay demasiadas novedades en el frente. El soporte para 3Dfx y los altos requisitos mínimos permiten crear unas naves fantásticas y obtener una velocidad bastante decente, interrumpida de vez en cuando por los diálogos de los pilotos que participan en la lucha. Si alguien dijera que en vez de Wing Commander es X-Wing vs. TIE-Fighter, tal afirmación tendría un alto grado de verosimilitud, con la pequeña diferencia de

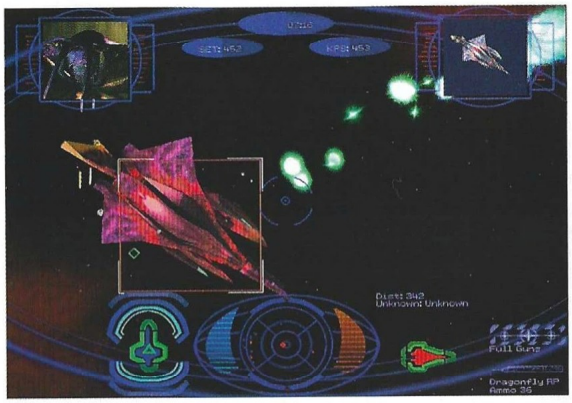


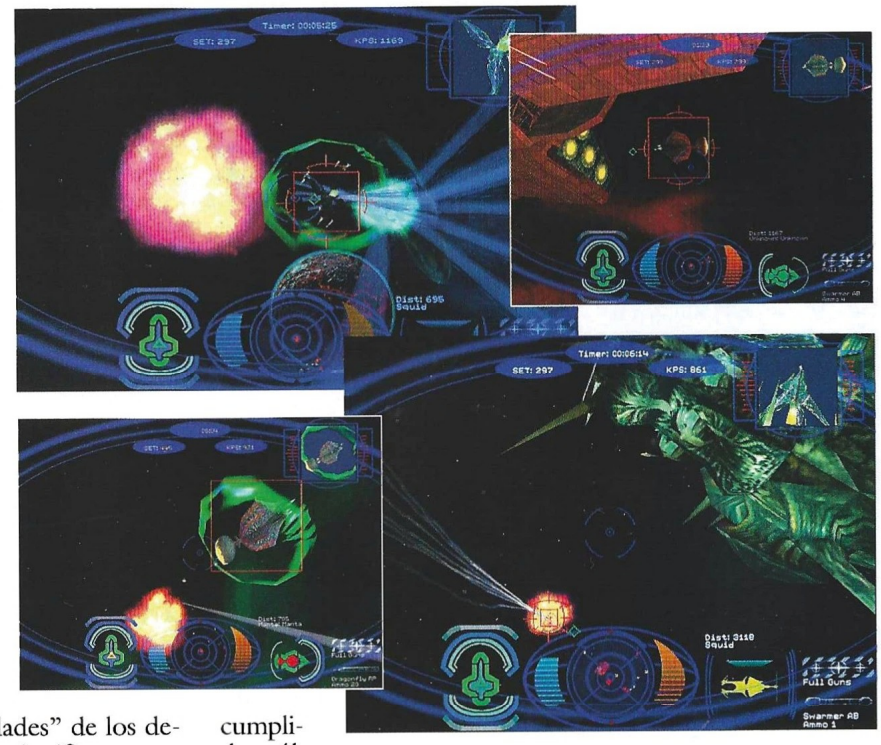


Precio: 8.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, SVGA PCI con 2 MB de RAM, 200 MB libres en disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Origin
Distribuidor: Electronic Arts



Una raza superpoderosa aparece de la nada y empieza a machacar a Kilrathi y humanos a diestro y siniestro





que aquí no hay multijugador que valga. Se han incorporado algunos sistemas automáticos para los controles de navegación y ataque que facilitarán en cierta medida la labor a los pilotos novatos, y los expertos, no encontrarán nada que no tengan otros juegos recientes como Starfleet Academy o el citado título de LucasArts.

La dificultad de las misiones es progresivamente mayor, como debe ser, pero hay cierto momento en que inevitablemente raya en lo imposible. Decenas de enemigos, poca munición, y un sistema de comunicaciones con los wingmen algo simple aunque ajustado a las necesidades más inmediatas, pero sujeto a las restricciones impuestas a las "personalidades" de los demás pilotos. Esto significa que no siempre harán caso cuando se les pida algo por imprescindible que sea para mantener con vida a su jefe de escuadrón.

Puestos a ser realmente malvados, y jugando con el título, Prophecy, quizá la profecía sea algo cataclísmica para una serie que perdió el norte con Wing Commander IV, lo que le supuso un elevado número de críticas por parte de sus más fieles seguidores. La promesa de cambiar esto en el nuevo juego se ha cumplido sólo a medias, pues si bien se han eliminado los excesos de película interactiva, el resultado no resulta especialmente interesante. Lo único que nos ha tenido enganchados al ordenador hasta terminar el juego era la posibilidad de que Blair –Mark Hamill– muriese en algún momento. ¿Te gustaría saberlo? Si a pesar de lo dicho tienes esa morbosa curiosidad, puedes comprar el juego para comprobarlo, y de paso, juzgarás tú mismo si merece o no la pena.

El truco es...

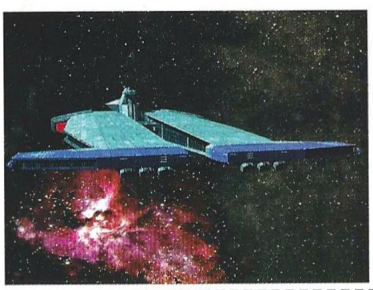
Una vez estés en la cabina de vuelo, teclea dynomite para activar los trucos. Pulsa CTRL+I para ser invulnerable, y CTRL+F12 para destruir el objetivo marcado.

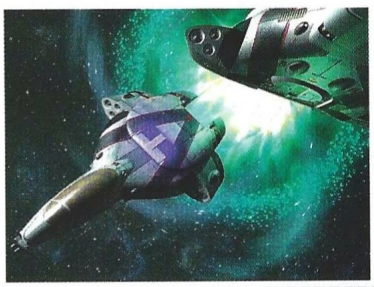
Calificación

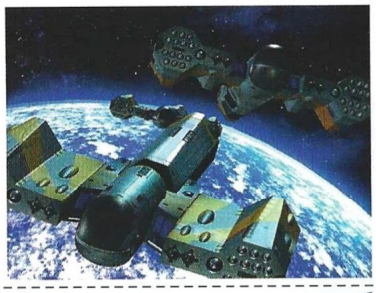
Wing Commander Prophecy

Pros: Aunque resulte difícil encontrarle ventajas a este juego, la existencia de naves gigantescas en las que hay que ir eliminando paulatinamente diferentes secciones para su destrucción, incrementa algo el interés de algunas misiones.

Contras: La saga sigue de capa caída por los excesos y defectos de las secuencias de vídeo, sin aportar nada nuevo a la parte del combate. El guión es decepcionante.







El infierno en tus puños

Redline Racer

Es una sensación de gran potencia, de escape. En un segundo, el manillar tira de tus brazos como si quisiera arrancarlos de tu cuerpo y la fuerza que te arrastra hacia el colín de la moto, hace que dudes cuánto tiempo permanecerás sobre ella. Es magnífico, es... ¡indescriptible!

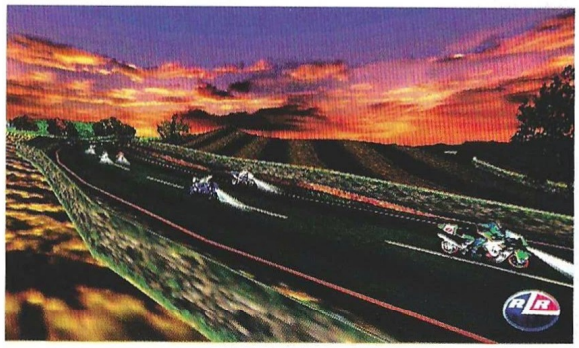
¿Te has visto alguna vez delante de una mesa llena de "cosas ricas" para comer, teniendo tanto hambre que no podías decidir por dónde comenzar a devorar? Bueno, pues ya somos varios, sólo que a nosotros nos ocurre lo mismo con este juego. Si comenzásemos a describir las virtudes de esta representación del mundo de las carreras de motos, no terminaríamos nunca. Así pues, imagínate lo mejor de un juego en tu PC y deja que nosotros hagamos el resto contándote cómo se comporta, qué sentirás, y porqué no podrás levantarte de tu asiento. Piensa por un momento en las calidades gráficas y de juego del Fórmula 1 que lanzó hace poco tiempo Ubi, y aplica esas mismas cualidades a Redline Racer. ¿Cuál es la diferencia? Pues que el juego de motos es mucho más divertido que el de coches y admirable en igual grado. El tiempo no pasa en vano y ahora estamos ante el máximo exponente de una especie en evolución. Han tardado mucho tiempo los productores de juegos relacionados con el mundo del motor, en darse cuenta del filón sin explotar que tenían en las dos ruedas, pero aunque hasta ahora han sido pocos los juegos que hubieses podido adquirir con éstas características, es un hecho que los últimos demuestran ser productos muy elaborados. De momento, se está poniendo el Sol en el reinado de Moto Racer.

Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95, Tarjeta 3D (opcional), CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Criterion Studios
Distribuidor: Ubi Soft

Primero: sensaciones

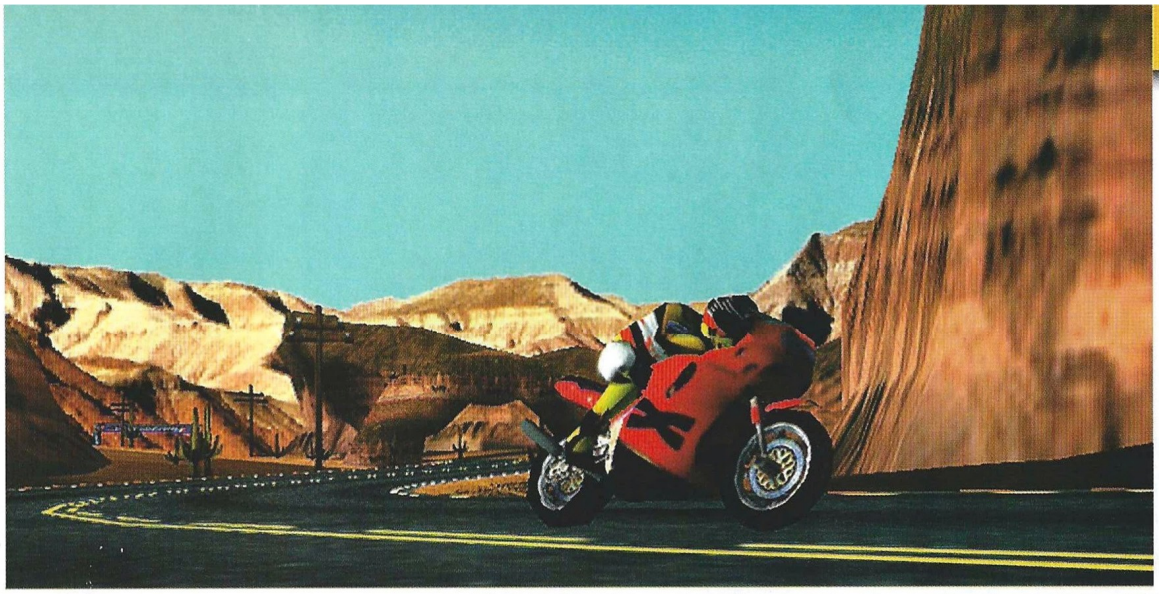
Por ahora olvídate de los circuitos, porque ya estamos buscando vocabulario para poder describirlos. De momento nos internaremos en el subjetivo mundo de las sensaciones, que no son pocas ni comedidas en este juego. Para empezar, las motos desprenden una furia idéntica a la que desarrollan en el mundo real. No podrás comenzar a rodar desde cero con una gran aceleración porque la moto te tirará hacia atrás con muy mala... "fortuna". Las velocidades a las que se desarrollan las competiciones, ponen "el vello", como dicen algunos astrólogos, de punta y en cuanto a la recreación de la sensación de velocidad, tan sólo se hecha de menos la bofetada del viento en el casco.

El juego es extremadamente rápido y de unos contrastes brutales. No escatima efectos especiales a la hora de emular los bruscos movimientos que a veces son obligados en el mundo de la competición, y en cuanto a la respuesta de las máquinas, ésta es absolutamente genial. Derrapes, tumbadas, deceleraciones, salidas de pista y los inigualables instantes en donde podemos activar el turbo, pasan a ser momentos históricos frente al PC. Chispas, humo y movimientos borrosos que subrayan los mejores momentos de la carrera, son los responsables de reducir la distancia entre Redline y la realidad, una diferencia que se acorta más aún si dispones de un joystick Force Feedback. Y para mostrar una mayor dificultad, algunos circuitos discurren de noche, entre las arenas de las playas, sobre la nieve de la montaña, a través de la niebla o soportando intensas lluvias. Imagina todo esto a sesenta imágenes por segundo ¿Impresionante? Pues... ¡sí!

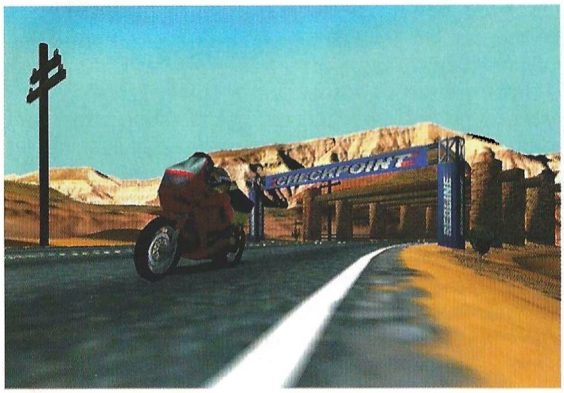


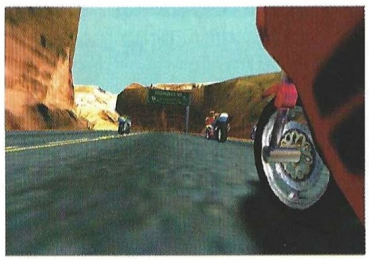
Segundo: circuitos

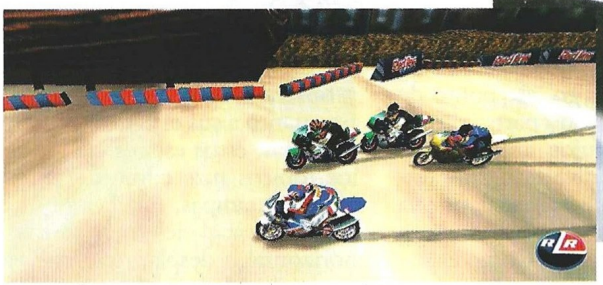
La rapidez con que pasa bajo tus pies la pista sobre la que te encuentres corriendo y los paisajes que la rodean, es vertiginosa. El número de circuitos se eleva a ocho, más otros dos ocultos. Una ventaja que sin duda apreciarán quienes consigan el juego, será la disponibilidad periódica de nuevos circuitos en la página de Ubi en Internet. Es admirable



Derrapes, tumbadas, salidas de pista, y los inigualables instantes donde se activa el turbo pasan a ser momentos históricos frente al PC

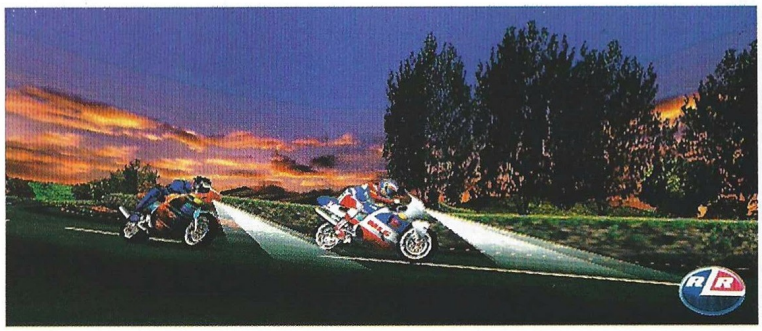






El truco es...

No se te ocurra salir disparado al comienzo de las carreras o la moto te tirará hacia atrás. Anticipa un segundo los movimientos para que la respuesta llegue en el momento oportuno y si ves que comienza a desestabilizarse, deja de acelerar un momento.



el diferente comportamiento de la moto en las variadas superficies sobre la que discurren los circuitos: en la de la playa, casi puedes sentir el crujido de la arena bajo tus neumáticos, sobre el asfalto, el comportamiento de la máquina es insuperable y la adherencia de sus ruedas sobresaliente. Al atardecer, con las luces encendidas, la emoción se multiplica por la poca visibilidad, y los efectos del impacto de piloto y máquina sobre cualquier obstáculo, –ya sean postes o barreras, e incluso otras motos–, resultan muy agresivos y de unos devastadores efectos. En cuanto a las carreteras rurales, llenas de curvas y laterales inclinados para contrarrestar los efectos de la inercia, sólo hay un modo de comprender lo que se nos ofrece: probándolo. No tenemos espacio ni palabras suficientes para resaltar de forma apreciable las excelencias de este juego, pero sin duda, marcará un hito en el mundo de los juegos de motos para PC.

Calificación

Redline Racer

Pros: El juego apenas tiene tacha: exhibe variados circuitos, sensación de velocidad increible y un perfecto comportamiento de la moto idéntico al que realiza en la realidad. Las sacudidas, los pequeños derrapes de la rueda de atrás impaciente por volar... Todo ha sido medido a la perfección y la música y los efectos especiales flotan en una discreción apropiada.

Contras: Esta vez sí que necesitarás una tarjeta 3D y un buen equipo casi sin remedio.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Jazz Jackrabbit 2

Entra en el mundo rabbit y tus aventuras transcurrirán por tierra, mar y aire, con una constante: vayas donde vayas, el juego está diseñado para que no pares ni un instante. ¿Alguna nota característica? El estrés, las prisas y un continuo afán de avance.

Si quieres conocer alguna característica que defina el juego, para comenzar podríamos decir que se trata de un arcade, basado en la típica estructura de plataformas con su avance por niveles, y cuya dinámica de juego es la rapidez y su colorido aspecto visual. Aunque se trata de un juego en dos dimensiones, al menos no resulta tan enloquecedor como algunos que alardean de haber llevado sus personajes a la tercera, pero podrían añadirse ciertos elementos o algunas zonas en 3D que no fuesen necesariamente mareantes. Es lo único que echamos de menos en el juego, ese punto de evolución. Por otra parte, el trasfondo de dibujos animados le añade un deje divertido, subrayado por este aspecto visual, que ya invita al divertimento por sí solo. Como es natural, todo ello viene complementado con efectos de sonido y visuales, ayudados por escenarios con los que se puede interactuar. De esta forma podrás destruirlos o usarlos para conseguir avanzar en el juego.

El argumento es bien sencillo: el estúpido y poderoso rey tortuga Devan Shell, ha secuestrado a la encantadora conejita princesa Eva Earlong, y ha mandado a sus mercenarios para que saqueen la galaxia. En esta segunda parte que complementa la primera entrega del juego, aparecido allá por 1994, la aventura continúa pero ofreciendo algunas situaciones novedosas, vibrantes mundos llenos de peligros e hilarantes situaciones representadas en alta resolución. Además, a Jazz le acompaña su hermano Spaz, cada uno con diferentes habilidades: el doble salto en el aire para uno o el hecho de poder planear rotando sus orejas para el otro, circunstancias que darán mucho de sí en el juego dependiendo del héroe elegido, ya que en ocasiones habrá zonas tan sólo accesibles para uno de ellos, por lo que los mismos niveles serán diferentes según se jueguen como Jazz o como Spaz.

Elementos de juego

En cuanto a sus elementos característicos, éstos están basados en los tópicos más comunes de su género: trampas, muelles que te lanzan hacia el cielo o en sentido horizontal, desplazamientos a gran velocidad o en barras como si se tratase de un gran gimnasta, cámaras de teletransporte, objetos para recoger, paredes que puedes destrozar, elevadores, cuerdas para avanzar colgado de las manos y diversas armas que deberás utilizar según los ambientes en que te muevas. Así tendremos disparos, proyectiles con efecto rebote y lanzallamas en la superficie; pistolas de burbujas en el agua, y un sinfín de elementos similares, que a nadie tomarán por sorpresa, aunque ello no quiera decir que sean de uso aburrido.

Para jugar Jazz Jackrabbit, el uso del joystick resulta casi obligado, imprescindible, porque con el teclado el desarrollo del juego es muy difícil de llevar a cabo. Además, en un escenario tan extenso y rápido, sus acciones se reparten a través de una treintena de niveles, y es casi inviable con teclado. Se puede llegar a jugar hasta cuatro personas en una pantalla dividida, ocho jugadores en dos pantallas vía módem y hasta treinta y dos jugadores cuando te conectes a Internet. Además de esto, el juego lleva opciones para el ajuste del nivel de dificultad y un posible editor de niveles que no se ha podido probar a la hora de redactar este artículo. Por cierto, la inteligencia artificial de los enemigos a los que debes enfrentarte con tus doce tipos de armas distintos,

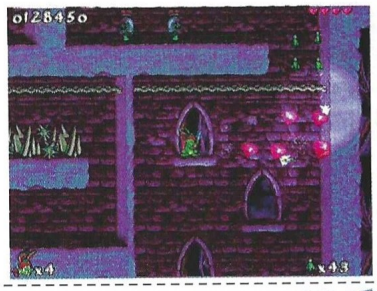
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb y 8 Mb de RAM para Windows 95 y MS-DOS 6.0 respectivamente, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido, Joystick
Nº de jugadores: De 1 a 32
Editor: Project 2 Interactive
Distribuidor: Spaco

A Jazz le acompaña su hermano Spaz, variando las circunstancias de juego en función del héroe elegido para cada uno de los niveles

no es nada despreciable. No confundas el aspecto de dibujos animados del juego con su nivel de dificultad, que en ocasiones y en grado máximo, plantea situaciones de difícil resolución, eso sin contar con las cámaras ocultas que a veces puedes adivinar por la situación de las ventanas en las paredes, en el caso del nivel que transcurre en el interior de la fortaleza medieval, por ejemplo, pero que casi siempre pasan desapercibidas. En fin, un buen juego con gran calidad visual –la más alta necesita un gran equipo–, adictivo y que no cansa. Lleno de tópicos rescatado del mundo de las plataformas y con algunas singularidades.

El truco es...

El juego siempre ofrece una salida a cualquier situación. En lugares donde aparentemente no haya, ten en cuenta lo siguiente: existen zonas, con frecuencia huecos en la pared, que sirven como mecanismo de teletransporte y no tienen ninguna característica especial que las distinga. A veces tendrás que arrebatar a tus enemigos las hélices para volar, y puedes mover objetos para apilarlos y salvar alturas, entre otras soluciones. Las zanahorias te dan salud y las monedas abre habitaciones secretas.



Calificación

Jazz Jackrabbit 2

Pros: Un adictivo y rápido arcade muy estable en pantalla, de fácil manejo y con multitud de ingeniosas situaciones para resolver. La música es graciosa y los niveles extensos.
Contras: Demasiados tópicos. Gracioso y jugable pero nada más que eso.

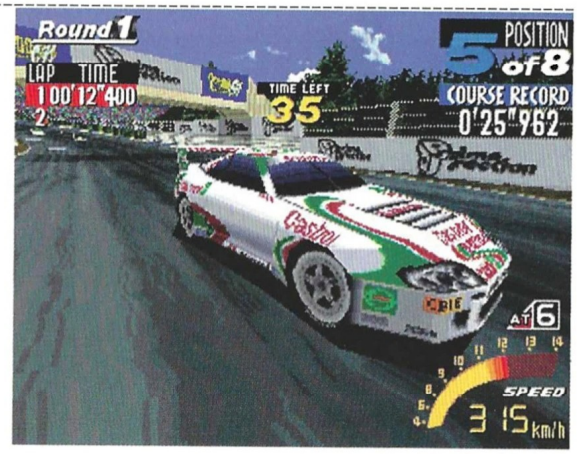
Cal y arena al 50%

SEGA Touring Car Championship

De la mano del creador de Sega Rally y Manx TT, nos llega este irregular título, que conjuga buenos detalles con algunas carencias que deslucen lo que parecía una prometedora carrera.

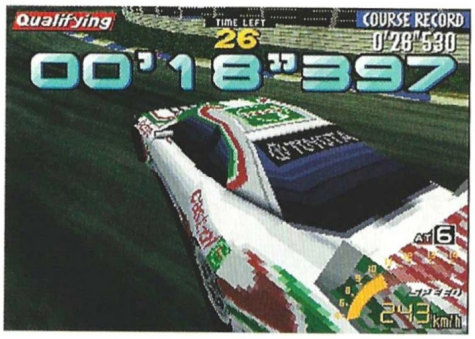
Precio: 5.795
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 Mb de RAM, 50 Mb de disco duro, Windows 95, SVGA 256 colores, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1a 8
Editor: SEGA
Distribuidor: SEGA

Es una gran contradicción. Un juego de carreras de coches con multitud de opciones –suficientes pero no pesadas-, grandes dosis de acción y coches muy manejables. ¿Te basta con un Toyota Supra, un AMG Mercedes Clase C, un Alfa Romeo 155 V6 Ti, y un Opel Calibra V6? Suponemos que si, pero es que además disfrutarás de varias perspectivas de visión y de varios modos de juego: arcade, uno contra otro, por tiempos, o en red. Incluso existe una opción para dos jugadores en una pantalla partida. A pesar de ello, es una verdadera lástima que algunas mentes no acepten lo que venimos reiterando tan a menudo: la alta calidad gráfica, el acercamiento a la realidad, incluso los geniales efectos especiales que casi todas las producciones SEGA muestran en lo que se refiere al mundo del motor respecto de las carreras de coches, siempre arrastran una gran dosis de realismo y jugabilidad, junto con un sorprendente efecto adictivo, pero es que, esta vez, la carencia de circuitos es más acusada que en anteriores entregas y tira por tierra un producto bomba que hubiera sido digno de mencionar entre los grandes de éste año. ¿Porqué? : Tres circuitos en total –pista, ciudad y montaña- más un cuarto oculto.



¿Acaso es una cifra mínimamente razonable cuatro circuitos en un juego que exhibe gráficos de una resolución más que aceptable? ¿Aún si además supone unas sensaciones de velocidad y ajustes a la realidad de la conducción casi perfectas? ¿Incluso si se trata de uno de los pocos que hasta ahora han funcionado bien con la tecnología Force Feedbak? Pues no, no puede permitírselo. Resulta frustrante que el juego se termine antes de haber comenzado a disfrutarlo de veras, y justo cuando estás sintiendo placer al competir.

Y es que en el momento en que has completado todo un campeonato, resulta sencillamente ridícula la calidad ofrecida en ciertos aspectos y luego esa gran carencia de pistas.



Calificación

SEGA Touring Car Championship

Pros: Magnífica ambientación, gran sensación de velocidad y gráficos aceptables. La música es muy buena y variada y los efectos especiales y de sonido son de gran realismo. Las opciones permiten personalizar tu coche hasta que te sientes como en casa con él.

Contras: La constante de SEGA: ¡Tan sólo contempla tres circuitos, y un cuarto oculto! ¡Es una lástima!

El truco es...

No te dejes amedrentar por la apariencia de gran rapidez que se experimenta cuando no estás acostumbrado al juego. Esa sensación termina desapareciendo y viene a ser sustituida por un afán incontenible de querer más velocidad. Cuando esto ocurra, apercíbete en el circuito reservado: la pista está acotada por túneles y vallas y no resulta fácil mantener la

Computer Gaming World

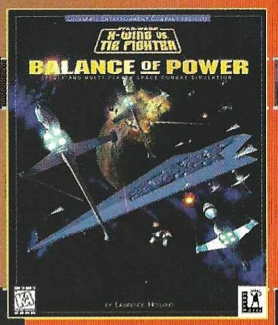
BALANCE OF POWER

CONCURSO

Después del tremendo éxito conseguido por X-Wing Vs. Tie Fighter, LucasArts se ha decidido a dar continuidad a sus desafíos estelares. El resultado de ello es Balance of Power, un formidable disco de campañas para este juego que entre otras cosas nos ofrece 30 nuevas misiones en las que podemos combatir tanto con la flota del Imperio como con la Alianza Rebelde. Además, podremos surcar el espacio a los mandos de un nuevo caza, el B-Wing, y luchar contra nuevas naves como el Transporte Rebelde de tamaño medio, la Corbeta Corellia modificada y el Crucero Ligero Calamari, sin olvidar la presencia siniestra de un Super Destructor estelar. Por último, y con el objeto de conseguir sumergirnos plenamente en la historia del juego, Balance of Power, nos ofrece seis nuevas espectaculares secuencias.

Ahora LucasArts, Erbe y CGW te ofrecemos la posibilidad de conseguir uno de estos fantásticos discos de misiones, para lo cual sólo tienes que enviar el cupón correspondiente con la respuesta correcta a estas preguntas:

¿Cómo se llama el creador de X-Wing Vs. Tie Fighter?
¿Qué efemeride celebró el año pasado la saga "Star Wars"?



Premios:

- 10 BALANCE OF POWER* + 10 JUEGOS X-WING VS. TIE FIGHTER

* (MISIONES PARA X-WING VS. TIE FIGHTER)

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Balance")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los juegos X-Wing Vs. Tie Fighter junto con el disco de misiones Balance of Power. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Junio de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Junio de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Junio de 1998, publicándose el resultado en el número 32, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

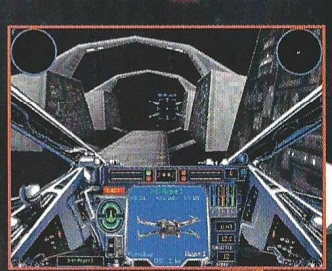
Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....

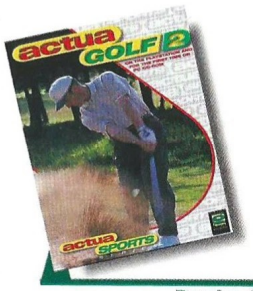
© Lucasfilm, Ltd. & ™. © LucasArts Entertainment Company LLC.
Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.



Sólo para maestros

Actua Golf 2

Ninguna serie de juegos deportivos estaría completa sin uno de golf, y Actua Sports no iba a ser menos. Podremos probar nuestra habilidad en algunos de los más prestigiosos campos del mundo, famosos tanto por su belleza como por su dificultad. Y lo mejor de todo: nunca tendremos que meternos entre los matorrales a buscar dónde ha caído la pelotita.



Precio: 6.495
Requerimientos: Pentium 75, 16 Mb RAM, CD-ROM 2x, 87 Mb libres en el disco duro, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 a 4
Editor: Gremlin Interactive
Distribuidor: Arcadia

Desde el comienzo de los juegos para ordenador, los desarrollos de golf han atraído a una gran cantidad de jugadores aficionados a los más diversos géneros. Bien sea porque es un deporte poco usual y esta es la única forma de practicarlo para mucha gente, o porque pueden jugarlo varias personas con el mismo ordenador de forma muy cómoda, lo cierto es que los juegos de golf gustan a casi todo el mundo. Y más si tiene unas características tan interesantes como las de Actua Golf 2, el último simulador de golf que nos ofrece Gremlin Interactive. Con este juego podremos demostrar nuestras habilidades o nuestra falta de pericia, depende del caso en concreto, en el noble arte del golf en nada menos que ocho de los campos más famosos del mundo, incluidos Kiawah Island, Oxfordshire y Carnoustie Links.

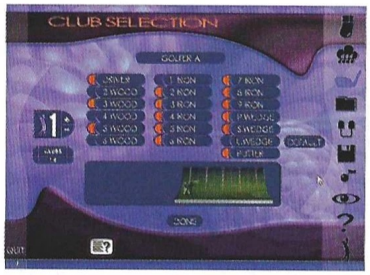
Distintos estilos

Una de las mejores características de Actua Golf 2 es la diversidad de estilos de juego que incorpora. El modo de práctica nos ofrece la posibilidad de refinar nuestra técnica practicando en cualquiera de los campos del juego, además de algunos lanzamientos particulares como tiros largos de acercamiento al green o tiros cortos de precisión.

Si escogemos el modo "Strokeplay", jugaremos el partido de golf típico, en el que gana el jugador que complete los 18 hoyos teniendo la menor puntuación posible. Los puntos se asignan principalmente en base al número de tiros que se realizan en cada hoyo teniendo en cuenta el par de cada uno.

El modo "Matchplay" es un uno contra uno en el que dos jugadores compiten entre ellos únicamente. Gana el que más hoyos completa con menor número de golpes, y no quien consigue menor puntuación.

Un modo de juego similar es "Skins", excepto que esta vez se juega por dinero. Cada jugador apuesta la misma cantidad de dinero que se mete en una copa. A lo largo del juego el dinero contenido en esta se va doblando o reduciendo a la mitad, y al final el jugador que gana se queda con todo.



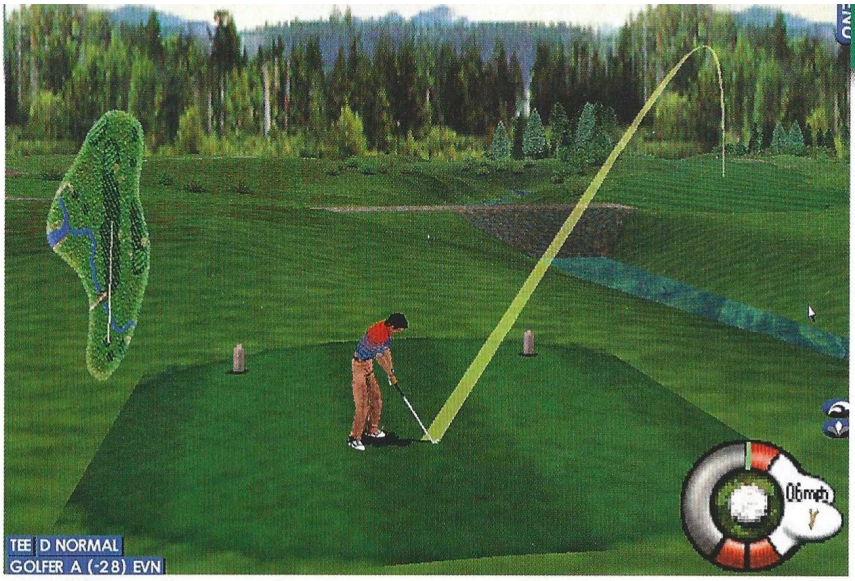
El modo "Foursome" es un torneo de dobles en el que hay dos equipos de dos jugadores. Cada equipo juega con la misma bola, alternándose en los tiros, y es especialmente recomendable si dependemos de la habilidad de nuestro compañero para ganar.

Por otra parte, en el modo "Fourball" también hay dos equipos con dos jugadores, pero cada uno tiene su bola. A la hora de puntuar, sin embargo, sólo cuenta el miembro del equipo con menos puntos.

Por último, podemos participar en dos tipos de torneo, el profesional o el amateur. Sólo podemos participar en un torneo profesional después de haber alcanzado una cierta puntuación como amateur. En este último modo, la puntuación que obtengamos será importante, ya que se conservará de un partido a otro y servirá para identificar nuestro nivel.

En el campo

El primer paso para jugar será crear nuestro jugador, incluyendo la ropa que llevará al partido. Antes de salir conviene que revisemos y escojamos los palos que utilizaremos, ya que cada uno es más útil que el resto en determinadas situaciones. Una vez que hemos escogido el terreno de juego podemos empezar. El control del lanzamiento es a la vez sencillo y complicado, ya que, si bien es muy fácil escoger el punto al que deseamos lanzar la bola, es muy difícil acertar en él.



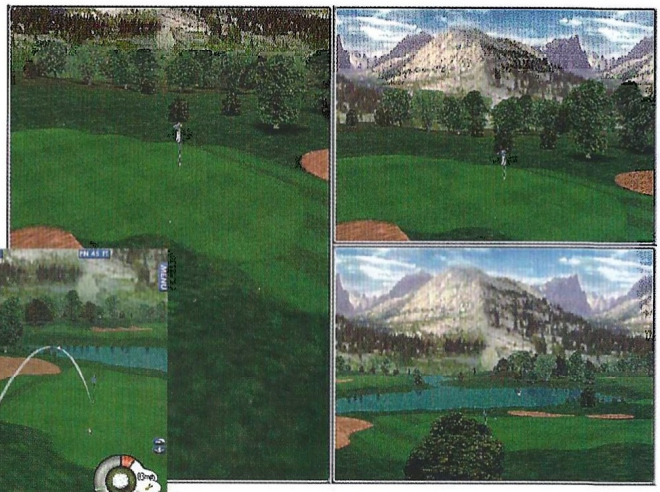
Una de las mejores características de Actua Golf 2 es la diversidad de estilos de juego que incorpora

Para apuntar contamos con una representación de la trayectoria que seguirá la bola, muy útil para salvar obstáculos. Los gráficos del entorno donde nos movemos son excelentes, con detalles como el reflejo de los árboles o las nubes en el agua, o el movimiento de las hojas de los árboles por el viento. Veremos todo lo que puede encontrarse en un campo de golf, incluidos lagos, zonas de arena y, por supuesto, césped. Un detalle de agradecer es que en todo momento contamos con un pequeño mapa en la pantalla que nos indicará tanto nuestra posición como la localización del agujero donde queremos colocar la bola, que nos será muy útil a lo largo del juego.

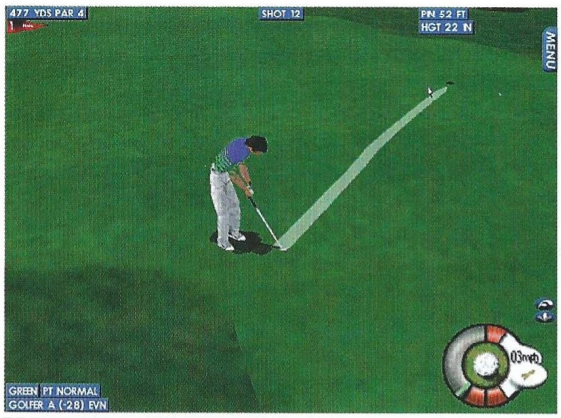
El truco es...

Es muy difícil conseguir hacer un tiro totalmente recto, en general a causa del viento. Compensa este hecho antes de lanzar apuntando el lanzamiento un poco hacia el lado contrario a donde sopla y de esta forma obtendrás resultados mucho más satisfactorios.

Las condiciones atmosféricas del día del partido serán determinantes, ya que no será lo mismo jugar un día de sol que uno lluvioso y con viento. Podemos observar la acción desde cualquier parte del campo gracias a la cámara dinámica, mientras que también tenemos una opción para ver un lanzamiento repetido desde una gran cantidad de vistas de cámara siguiendo la bola. Los jugadores están muy bien animados; les veremos andar por el campo, agacharse para recoger las bolas y, por supuesto, empuñar el palo y lanzarlas. A lo largo de los partidos dos comentaristas irán hablando de las incidencias más significativas que se produzcan.



Lo ya comentado, junto con unos buenos efectos de sonido y el hecho de que soporta aceleradoras gráficas 3D, convierten a Actua Golf 2 en un buen juego que no deben perderse los aficionados a los simuladores de golf.



Calificación

Actua Golf 2

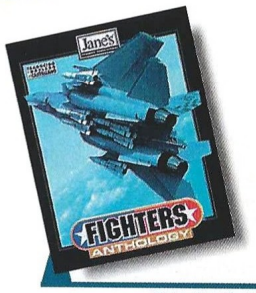
Pros: Los gráficos son muy buenos y la ambientación conseguida es excelente. Podemos colocar la cámara donde deseemos y seguir la acción desde cualquier parte del campo. Hay un gran número de estilos de juego entre los que escoger.

Contras: El control a la hora del lanzamiento es muy difícil de dominar. Hay que acertar exactamente en mitad del agujero para colar la bola, algo de lo más complicado. El movimiento de la cámara cuando sigue la trayectoria de la bola no es fluido incluso en ordenadores potentes a menos que se disponga de una tarjeta aceleradora 3D.

Tres en uno

Fighters Antology

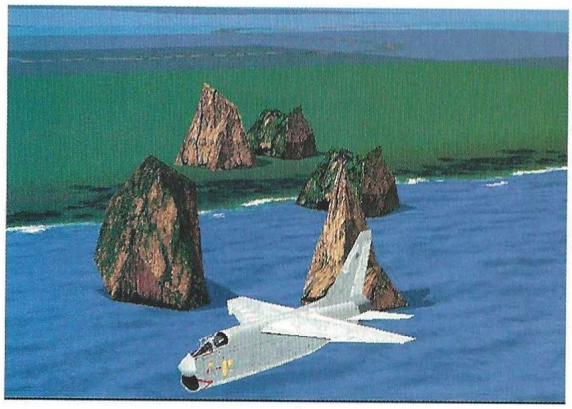
Jane´s, una de las compañías punteras en el desarrollo de simuladores nos ofrece su nueva producción, aunque basta una pasada a vista de pajaro para darse cuenta de que no es tan nuevo...

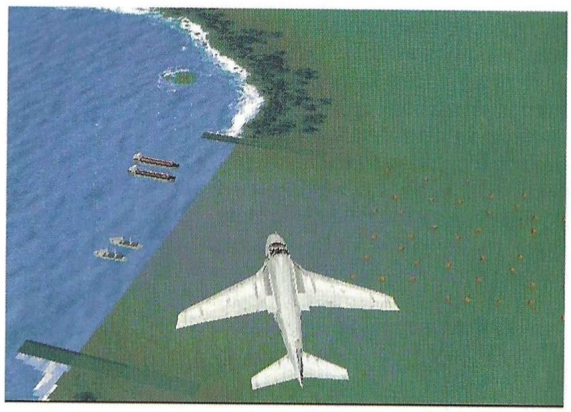


Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 100MB libres de disco duro, SVGA, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Jane's
Distribuidor: Electronics Arts

No, no es el famoso lubricante multiuso, es la nueva, por decirlo así, creación de Jane´s. Fighters Anthology es la unión de 2 juegos, el ATF, el U.S.N.F. 97 y una actualización para el ATF, llamada Nato Fighters. Que nadie espera encontrar nada nuevo por que no lo hay; es simplemente una recopilación.

Además de la traducción al castellano de todas las conversaciones entre los aviones, disponemos de subtítulos en castellano de los mensajes (en inglés en las anteriores versiones), por lo que ahora tendremos información redundante.





Sin novedad en el frente

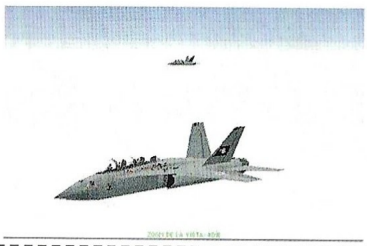
No hay nada nuevo que reseñar, lo único que podría ser una novedad es la unión de todos los aviones y de todas las campañas, con sus misiones correspondientes, en un único juego, no siendo necesario tener que instalar los dos juegos y la actualización. Algo que resultará francamente cómodo e interesante, ya que podremos volar con aviones del A.T.F. en misiones del U.S.N.F. 97 y viceversa, por lo que obtendremos cierta variedad con respecto a los juegos originales.

El resto es exactamente lo mismo, habrá pequeñas diferencias, alguna otra foto nueva, pero nada realmente importante, ninguna gran novedad. Fighter Anthology no es un producto nuevo sino una recopilación. La verdad es que podrían haber aprovechado la ocasión y mejorar algo el producto. Poner soporte para 3Dfx, añadir nuevas campañas y misiones o nuevos aviones, por poner un ejemplo.

En resumen, por el precio de uno podremos conseguir los tres. No hay nada nuevo, es meramente una recopilación al precio de uno que, a diferencia de otras recopilaciones, une físicamente los tres en un único simulador.

El truco es...

Aunque ahora tengas a tu disposición todos los aviones, sé consecuente con el objetivo de la misión que vayas a volar y elige el avión adecuado, si no, poco podrás hacer salvo conseguir que te derriben.



Calificación

Fighters Antology

Pros: No necesitaremos tener instalados los dos juegos y la actualización para poder jugar con todos los aviones.
Contras: Se podrían haber incluido algunas mejoras o por lo menos algunas campañas y misiones nuevas.

APROVECHA ESTOS 6 OFERTONES DEL MONSTRUO

LOTE VAMPÍRICO

PC FÚTBOL 6.0
ASCENDANCY
MÁS DE 1000 JUEGOS

PC Fútbol 6.0, el simulador de fútbol más vendido de la historia, con un nuevo engine y una versión actualizada del ProQuinielas 2.0 incluída en el menú.
Incluye Ascendancy, un fantástico juego de estrategia espacial y los 2 CD-Roms de Más de 1000 juegos para Windows 95.

~~7.900~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

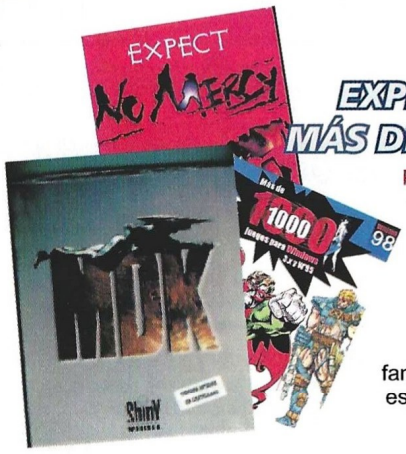
LOTE MALDITO

MONKEY ISLAND 3
MOTORCYCLE WORLD
CAR WORLD
ASCENDANCY
MÁS DE 1000 JUEGOS

Vuelve Monkey Island, en esta tercera entrega con gráficos increíbles y el buen humor habitual de la serie.
Este lote incluye dos fantásticos títulos de automóviles (Motorcycle y Car World) y los ya comentados Ascendancy (de estrategia) y Más de 1000 juegos para W95.

~~15.900~~ **PRECIO OFERTA 6.990**

LOTE de MIEDO!



M.D.K.
EXPECT NO MERCY
MÁS DE 1000 JUEGOS

PC Fútbol 6.0, el simulador de fútbol más vendido de la historia. Incluye nuevo engine y una versión actualizada del ProQuinielas 2.0 incluída en el menú.
Incluye Ascendancy, un fantástico juego de estrategia espacial y los 2 CD-Roms de Más de 1000 juegos para Windows 95

~~14.900~~ **PRECIO OFERTA 4.995**

LOTE ZOMBIE

AGE OF EMPIRES
TERMINATOR FUTURE SHOCK
MAABUS (3 CDs)

Age of Empires, un juego de estrategia en tiempo real basado en las gestas heroicas de las antiguas civilizaciones. Con garantía Microsoft.
Además, Terminator Future Shock, acción y sangre en primera persona y Maabus, un juego de acción trepidante en un mundo alienígena con excelentes gráficos.

~~10.900~~ **PRECIO OFERTA 6.990**

LOTE ENDIABLADO

MS GAME PAD
ASCENDANCY
VIRTUAL CORPORATION
TERMINATOR F. SHOCK

Un fabuloso GamePad de Microsoft para que los disfrutes en juegos como el Terminator Future Shock, gran arcade con mucha acción.
Además, Ascendancy presenta una estrategia futurista y Virtual Corporation, una aventura gráfica.

~~17.900~~ **PRECIO OFERTA 6.750**

LOTE de la MOMIA

PER4MER TURBO WHEEL
INDY CAR RACING
THE CAR WORLD
MOTORCYCLE WORLD

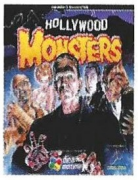
Ponte a los mandos de Per4former, un fabuloso joystick con forma de volantes y pedales incluidos. Comprueba su eficacia con Indy Car Racing, un simulador de Fórmula Indy, o súbete a las motos de The Motorcycle World. Por último, infórmate del mundo del motor en The Car World.

~~19.900~~ **PRECIO OFERTA 10.900**

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

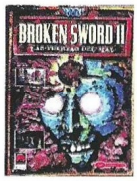
LLAMA AL (93) 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

AVENTURA Y ROL



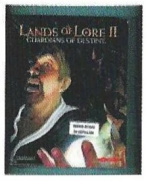
HOLLYWOOD MONSTERS
Aventura gráfica a la vieja usanza con el doble de personajes de lo habitual y en castellano. Banda sonora original de "La Unión".

P.V.P. 2.995



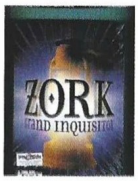
BROKEN SWORD II
Como protagonista te veras involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990



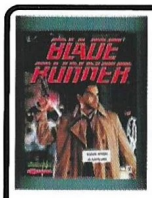
LANDS OF LORE 2
Entra en un mundo medieval, donde deberás conseguir librarte de tu maldición y evitar que el mal nazca de nuevo. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.990



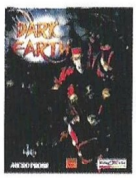
ZORK
Un reino mágico donde casi todo es posible, pero la magia está prohibida, quieren sustituirla por tecnología. Toma los mandos y salva la magia.

P.V.P. 7.995



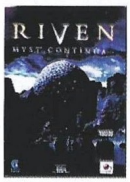
BLADE RUNNER
Viaja al futuro Los Ángeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990



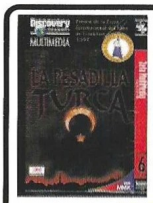
DARK EARTH
Descubre un oscuro futuro donde la luz es el bien más preciado. Fantástica aventura de ciencia-ficción en 3D. Manual en castellano y software en ingles.

P.V.P. 7.995



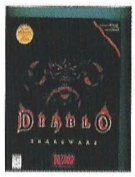
RIVEN: MYST II
Lo que ayer solo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500



PESADILLA TURCA
Aventura gráfica en Istambul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportaran a la magia de los bazares turcos.

P.V.P. 7.990



DIABLO
Desafía al señor de las tinieblas en este mundo gótico de acción a tiempo real. Con su sistema generador de niveles cada nueva partida es diferente a la anterior.

P.V.P. 8.495

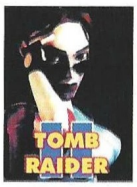
El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

ARCADE Y ACCIÓN

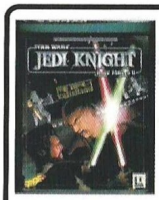
QUAKE II
Segunda entrega del arcade más vendido; en él te esperan nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995



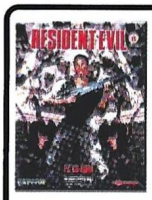
TOMB RAIDER II
Preparate a disfrutar ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en castellano y software en ingles.

P.V.P. 7.995



JEDI KNIGHT
Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.900

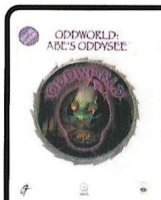


RESIDENT EVIL
Acción sangrienta en primera persona; cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en ingles.

P.V.P. 5.500

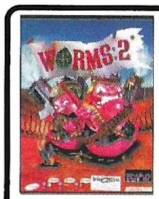
POSTAL
¡Hay un loco en el supermercado con una escopeta!... Anda, si eres tú. 16 excitantes escenarios de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.990



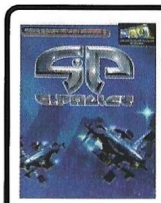
ODDWORLD
Abe esta en los huesos, solo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

P.V.P. 6.990



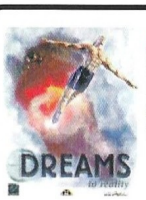
WORMS 2
¿Quién a dicho que los gusanos son unos bichitos sonrosados e inofensivos que viven bajo tierra?. Juego de plataformas.

P.V.P. 7.995



G-POLICE
Toma tu helicóptero de armamento pesado y patrulla los callejones empapados por la lluvia, mientras investigas la muerte de tu hermana.

P.V.P. 6.990



DREAMS TO REALITY
Encárnate en Duncan y salva el mundo real volando por el de los sueños. Acción en un entorno 3D a tiempo real.

P.V.P. 7.495

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

DEPORTES

ACTUA SOCCER 2

Elige jugar con cualquiera de los 64 equipos profesionales que presenta, en uno de los 24 campos con diferentes condiciones atmosféricas.

P.V.P. 6.990

WORLDWIDE SOCCER

Átate los cordones y prepárate a jugar. Personajes 3D con una velocidad y unas animaciones que te llevarán a una experiencia cercana a la realidad.

P.V.P. 7.990

FIFA '98

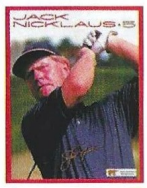
Realismo total en un entorno de detalles gráficos increíbles y múltiples posibilidades. Manual y software en castellano.

P.V.P. 5.990

PC FÚTBOL 6.0

Disfruta de la liga nacional de la mano de Robinson. Conviértete en Director, Manager o Entrenador. Con un PC Quinielas para que hagas tus apuestas.

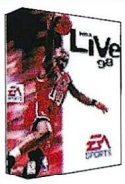
P.V.P. 2.995



JACK NICKLAUS 5

Juega al golf con Jack, con su estilo de golf y en su estilo de campo. Campos creados por Jack Nicklaus para que disfrutes del golf.

P.V.P. 5.990



NBA '98

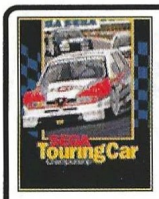
El más fantástico simulador de baloncesto. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990

El Monstruo Multimedia

Visita nuestra sección de fotografía digital

SIMULADORES



TOURING CAR

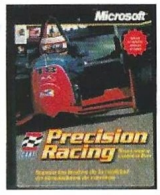
Ocho coches y ocho circuitos de una realidad impresionante. La técnica de conducción lo representa todo en estos dircuitos a corta distancia.

P.V.P. 5.990

F1 RACING SIM.

Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

P.V.P. 8.995



CART PRECISION RACING

Simulador de carreras licenciado oficialmente por CART. Utiliza un sistema nuevo de análisis de carreras de última tecnología.

P.V.P. 7.990

SCREAMER RALLY

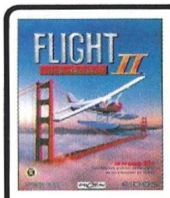
Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en ingles.

P.V.P. 3.990

FLIGHT SIM. '98

Vuelve el mejor simulador de la historia. Esta versión integra nuevas tecnologías con el máximo realismo. Ideal para jugar con el joystick Force FeedBack.

P.V.P. 9.990



FLIGHT UNLIMITED 2

Lo que siempre habías deseado: 5 aviones para un simulador de vuelo muy realista. Pero vigila, no estarás solo en el aire.

P.V.P. 7.495

F-22 ADF

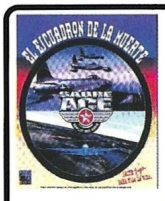
Clasificado como el mejor simulador por la revista PC GAMER. Pilota, dirige y domina un caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportada.

P.V.P. 7.990

iF-22

Más de 500.000 km² para volar, generados a partir de fotografías satélite . El máximo realismo en física aérea. Un éxito seguro.

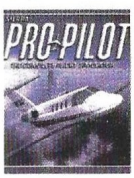
P.V.P. 7.990



SABRE ACE

A los mandos de una amplia gama de aviones, deberás llevar a cabo varias misiones en un entorno 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 4.990



SIERRA PRO-PILOT

Capaz de satisfacer a los más expertos, este simulador raya en la realidad. Variedad de naves y opciones. Manual en castellano y software en ingles.

P.V.P. 6.750

JSF

Combate con el nuevo proyecto de avión JSF (Joint Strike Fighter), un nuevo caza polivalente, contra diferentes enemigos según la zona de combate.

P.V.P. 7.995

FLYING CORPS GOLD

Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

P.V.P. 2.990

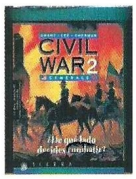
Consulta ahora nuestra página web en Internet
www.openmultimedia.com

Open Multimedia

El Monstruo Multimedia

LLAMA AL (93) 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

ESTRATEGIA



CIVIL WAR 2
Reescribe uno de los capítulos de la historia de EEUU tomando el mando de un ejercito. Preserva la Unión o gana la independencia para los Confederados.

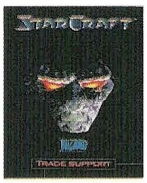
P.V.P. 5.475

PRECIO OPEN: 5.250

DEEPER DUNGEON
Disco de misiones del Dungeon Keeper. Con 15 nuevos niveles, mejores gráficos y enemigos más inteligentes. ¿Eres tan malvado como creías?

P.V.P. 3.990

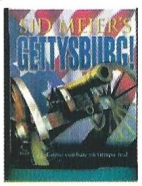
PRECIO OPEN: 3.990



STARCRAFT
Humanos, Protoss y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las tres razas es totalmente diferente a las otras. ¿Podrás dominarlas?

P.V.P.

PRECIO OPEN: 5495



GETTYSBURG!
Sid Meier presenta un completísimo juego de estrategia en tiempo real. Ambientado en la guerra civil de EEUU. Manual en castellano y software en inglés.

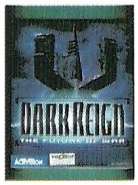
P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495

CONSTRUCTOR
Controla la mejor ciudad del mundo, para ello cuentas con el apoyo de los bancos y de la mafia. Un loco mundo donde podrán jugar de 1 a 4 jugadores.

P.V.P. 6.990

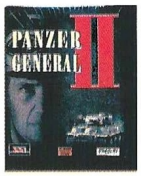
PRECIO OPEN: 6.795



DARK REIGN
Un sencillo manejo para un gran juego. Misiones variadas que hacen que el juego esté en constante evolución desafiando al jugador en todo momento.

P.V.P. 7.995

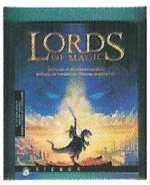
PRECIO OPEN: 6.990



PANZER GENERAL II
Segunda parte de una saga que ve la estrategia desde una perspectiva histórica. Mejora gráfica sustancial. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

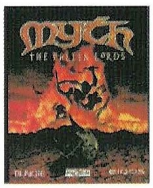
PRECIO OPEN: 6.990



LORDS OF MAGIC
Intérnate en un mundo místico poblado de fantásticas criaturas mitológicas. Elige entre 24 personajes distintos y 8 ciudades diferentes.

P.V.P. 6.750

PRECIO OPEN: 6.450



MYTH: THE FALLEN LORDS
Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalles sin precedentes. Gráficos 3D con inteligencia artificial.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.250

OUTPOST 2
Lucha por la supervivencia en un nuevo mundo. Estrategia en tiempo real con centenares de unidades y edificios. Manual y software en castellano.

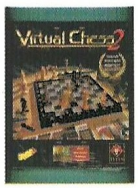
P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495

VIRUS
El ratón no te funciona, la pantalla se vuelve borrosa, el sonido enloquece ¿Qué pasa?...Enfréntate a estos virus en una simulación sin precedentes.

P.V.P. 7.990

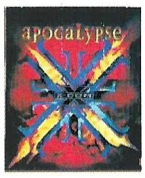
PRECIO OPEN: 6.990



VIRTUAL CHESS 2
Compite con el Campeón del Mundo de Ajedrez Profesional para Microordenadores. Con guía ¡interactiva de ajedrez para principiantes.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



X-COM 3
Tu misión es combatir la agresión alienígena y descubrir sus mortales intenciones. ¡Pero ten cuidado! los infiltrados extraterrestres quieren matarte.

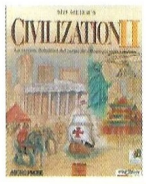
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

IMAGEN NO DISPONIBLE

EVOLUTION
¿Conseguirás ser la primera raza inteligente? Compite contra cinco criaturas enemigas llevadas por el ordenador o desafía a tus amigos en red. Muy recomendado.

A CONSULTAR



CIVILIZATION II
Elige una civilización y llévala desde la prehistoria hasta la era espacial. Estudia tecnologías, construye ciudades y lucha por la victoria.

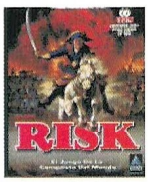
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.990

RED ALERT: THE AFTERMATH
18 nuevas misiones en esta extensión del Comand & Conquer Red Alert, el sensacional juego de estrategia de Westwood.

P.V.P. 2.990

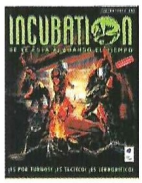
PRECIO OPEN: 2.990



RISK
El tradicional juego de mesa ahora en ordenador. Toma tus soldados, tropas de caballería y cañones y conquista el mundo.

P.V.P. 5.990

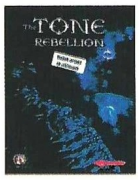
PRECIO OPEN: 5.795



INCUBATION
Toma el mando de los marines espaciales en una cruzada contra la amenaza mutante. Una apariencia gráfica increible unida a una trepidante acción.

P.V.P. 7.990

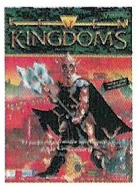
PRECIO OPEN: 7.495



TONE REBELLION
Juego de estrategia en tiempo real, en un marco de ciencia ficción. Tendras 4 clanes con distintas habilidades y 15 misiones que superar.

P.V.P. 6.990

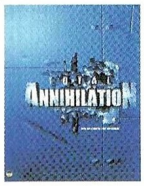
PRECIO OPEN: 5.490



SEVEN KINGDOMS
Juego de estrategia en tiempo real donde tendrás que administrar tus recursos, tu economía, la diplomacia y el comercio.

P.V.P. 7.990

A CONSULTAR



TOTAL ANIHILATION
Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, alíate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 500 m2 dedicados al software multimedia

la tienda más grande de Europa en su categoría

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

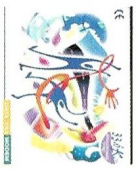
HARDWARE

THUNDERPAD DIGITAL

Magnífico Pad Digital con 8 botones programables de una forma sencilla desde el panel de control de Windows.

P.V.P. 4.175

PRECIO OPEN: 3.800



FAX MODEM 33600

La máxima tecnología en módems a un precio mínimo. Conéctate y sumérgete en el mundo de Internet de la mano de este módem de RD.

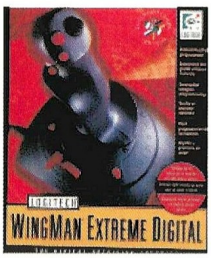
A CONSULTAR

PER4MER TURBOWHEEL

El volante con pedales más vendido de Europa. Incorpora el sistema de cambio de marchas de un F1 en el mismo volante.

P.V.P. 11.990

PRECIO OPEN: 10.900

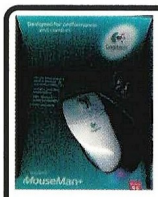


WINGMAN XTREME DIG.

Joystick con la última tecnología digital para que juegues con rapidez y precisión. Con botones fácilmente programables, selector cuatridireccional, botones de goma disparador de alta velocidad y empuñadura ergonómica. Además, con el joystick el X-Wing vs Tie Fighter: The Academy de regalo. Disfruta con esta aventura espacial de Star Wars y siente tu joystick como parte de tu nave. No te lo pierdas.

P.V.P. 8.595

PRECIO OPEN: 8.500

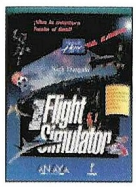


MOUSEMAN +

Mouse de cuatro botones que incluye un botón de desplazamiento zoom para que puedas moverte por tus aplicaciones W'95 sin esfuerzo. Diseño ergonómico.

P.V.P. 8.350

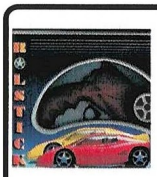
PRECIO OPEN: 7.495



MS FLIGHT SIM. 5.1 (Libro de pistas)

Conoce y aprende el uso de los diversos instrumentos de la cabina, técnicas de navegaciñon, realización de maniobras...

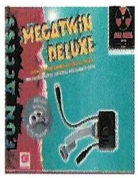
PRECIO OPEN: 6.900



ROLSTICK

Complemento perfecto para tus juegos de coches y motos. Deja de machacar el teclado y el joystick sin resultados. Prueba el Rolstick y pulverizarás tus antiguos récords.

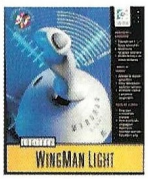
PRECIO OPEN: 6.500



MEGATWIN DELUXE

Adaptador para dos jugadores que te permite programar los botones de tu joystick. Programa en una sola tecla las combinaciones de dos.

PRECIO OPEN: 11.800



WINGMAN LIGHT

Joystick de gran calidad y precisión a un precio sorprendente, con selector de disparo automático, firme adherencia con ventosas y una cómoda empuñadura.

P.V.P. 3.950

PRECIO OPEN: 3.900

DEXXA SCANNER

Scanner plano de sobremesa a un precio impactante. Escanea hasta una resolución de 4800 dpi. En foto, gráfico y OCR.

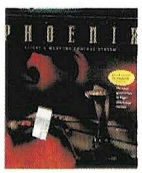
PRECIO OPEN: 19.900

MODEM SPORTSTER 33600

Modem con la tecnología de US Robotics, nº 1 en ventas de módems a nivel mundial. Ampliable a 55600.

P.V.P. 29.900

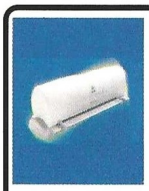
PRECIO OPEN: 25.990



PHOENIX

Ya ha llegado la nueva generación de joysticks para tus simuladores de vuelo. Veinticuatro botones para que te olvides de una vez por todas del teclado.

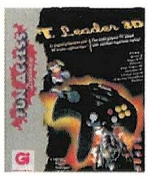
PRECIO OPEN: 8.995



PAGESCAN COLOR P.

Un scanner rápido, cómodo y pequeño con prestaciones de scanner profesional. Tecnología Logitech a tu alcance.

PRECIO OPEN: 28.990



T-LEADER 3D

El joypad más polivalente. Imprescindible para jugar al Quake 2, Duke Nukem 3D, F1 Racing Simulation y muchos más.

PRECIO OPEN: 5.990

THE OMNI

Haz sonar tu equipo como nunca lo ha hecho con este 3D ecualizador gráfico y amplificador. Con función surround y siete bandas de ecualizador gráfico.

PRECIO OPEN: 7.995

PILOT MOUSE +

Mouse de 3 botones que incluye el botón de desplazamiento zoom. Totalmente garantizado para W'95. Manejable para diestros, zurdos y ambidiextros.

P.V.P. 5.220

PRECIO OPEN: 4.750

AMP. COMPUTER SPEAKERS

Tecnología de sonido 3D con amplificador y sub-buffer independiente. Decídete por estos espectaculares bafles.

PRECIO OPEN: 18.995

AMP. COMPUTER SPEAKERS

Tecnología 3D que puede colocarse en los laterales, ahorrando espacio. Protegido para evitar emisiones magnéticas.

PRECIO OPEN: 12.495

PLACA 3D FX

El último descubrimiento para tu ordenador. Calidad gráfica sin comparació y renderizados perfectos. Imagínatelo si puedes, o ven y te lo mostramos.

A CONSULTAR

SDW. GAMEPAD

Diseñado para ser cómodo duradero y con un acceso fácil a los botones. Controlador de dirección de ocho vías, seis botones de juego, y dos gatillos.

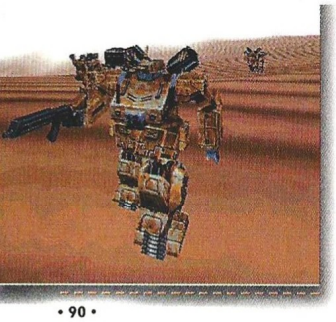
PRECIO OPEN: 9.990

Llama y pídenos gratuitamente el catálogo
enviamos a toda España

Especial Top Secret

Una bocanada de aire

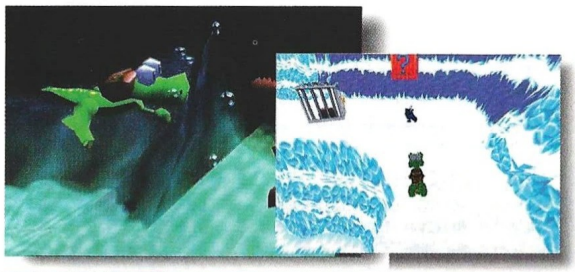
Las prestaciones de los equipos informáticos crecen y se multiplican, y esto hace que en el mercado aparezcan juegos cada vez más complejos proponiendo astucias que sugieren gran inteligencia en el jugador. A veces esos retos nos superan, pero nosotros hemos encontrados los antídotos para algunos de ellos.



Croc Legend of the Gobbos

Teclea estas palabras y pulsa Enter cuando estés jugando:

Argolife	Vidas infinitas
Argoskip	Para seleccionar el nivel



Dark Earth

Presiona "P" para activar la pausa, teclea el código y luego pulsa Enter.

Fortytwo	Modo fácil –tendrás que usar otros códigos aquí–
Dwarf	Empequeñecer
Baffe	Manos grandes
Bigfoot	Pies grandes
Bighead	Cabeza grande
Normal	Normal
Muchbetter	Libera a Arkhan
Ctrl + D	Recarga el contador de vida
D	Reduce la vida del oponente en una unidad

Heavy Gear

Mientras estés jugando, pulsa Ctrl + Alt + Shift y luego teclea:

bedouinprice	Invulnerabilidad
checkmatein2	Ganar misión
hesbackandhesgotagun	Munición infinita

Hunter Hunted

Deberás teclear los siguientes códigos mas Enter durante el juego para acceder a los trucos:

COLE	Invencibilidad y todas las armas.
RAYL	Invencible
INVINCIBLE	Invencible
LUKASZUK	Armas variadas
TREVOR	Munición a tope
SNELLINGS	Salud a tope

Machine Hunter

Tendrás que escribir en la pantalla de las contraseñas las siguientes palabras:

Invincible	Modo dios
Lazyplayer	Todos los ítems
Grimreaper	Un disparo mata
no mission	Activa todas las salidas aunque en realidad no se completen los objetivos que te permiten hacerlo

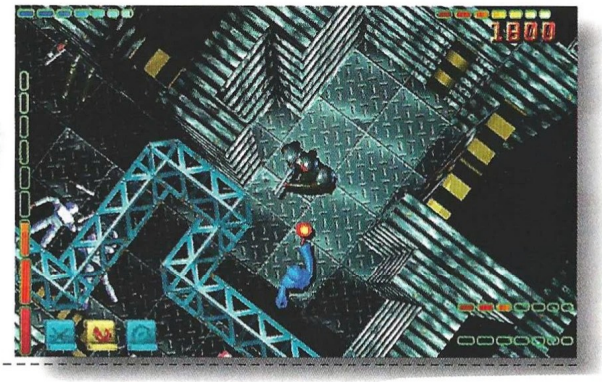
Project Paradise

Códigos a teclear:

MAGIC	Todos los hechizos
METAL	Todas las armas
EVIL	Todos los power-ups

Códigos de niveles:

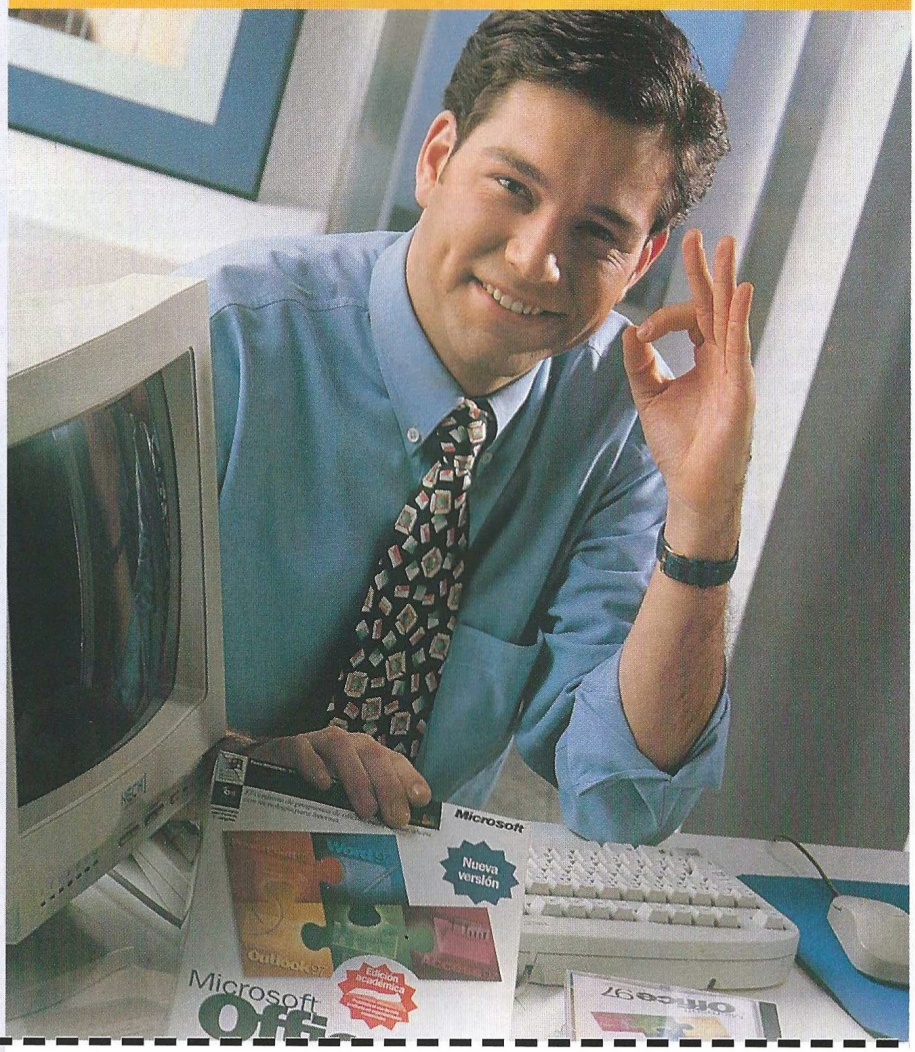
HELLGATE	DREAM EVIL
DEMON	BLACK SUN
BOGART	FIRESPELL
PANDEMONIUM	CYBERSPAC



CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Dirección de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón de la PYME*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesiones técnicas:**
  - *Climatización*
  - *Delineación en Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Master en Ofimática*
  - *Windows 95*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración e Interiorismo*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
- **Ocio:**
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*

¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?

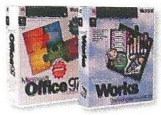


Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu curriculum brillantemente.

DOMÍNALA FÁCILMENTE CON LOS CURSOS CEAC.

Con profesor particular
que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material
que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.



Cursos garantizados por CEAC.
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC
que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____
que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes, de regalo.

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

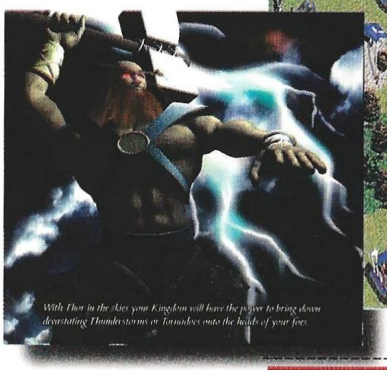
Población _____ *Provincia* _____

Teléfono _____ *F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.
Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K804



Seven Kingdoms

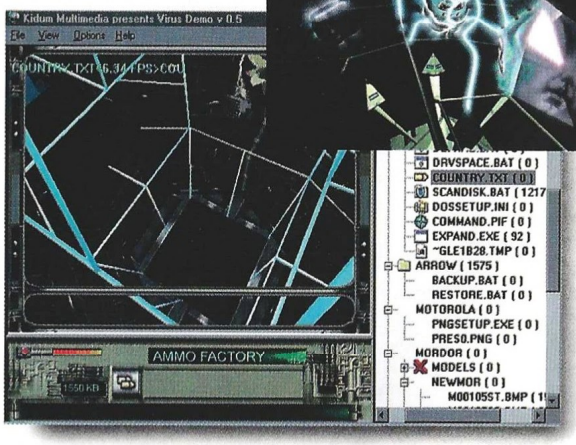
Deberás pulsar la tecla de las mayúsculas –no el bloqueo mayúsculas– tres veces en el 1, otras tantas en el 2 y tres más en el 3, de los números que se encuentran sobre el teclado alfanumérico, bajo las teclas de función. Pulsa luego:

U	Inmortalidad
T	Avance Tecnológico
Z	Mayor rapidez en la construcción.

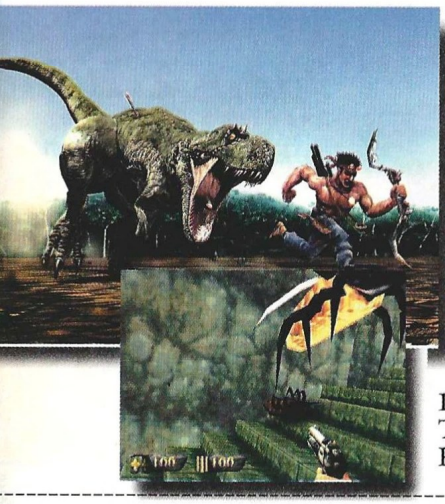
Virus

Pulsa simultáneamente Enter en el teclado numérico y P primero. Mantén Enter y presiona ahora O.

F	Fuel
L	Más vidas



Turok



Teclea estas letras en la opción que corresponde dentro del menú:

THSSLKSLC	Modo Dios
CMGTSMMGGTS	Todas las armas
BLLTSRRFRND	Armas ilimitadas
RBNSMITH	big heads
	Invencible, todas las armas, munición ilimitada.
DLKTDR	Modo wireframe
THBST	Galería
FDTHMGS	Créditos

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO
NECESITA
SELLO

A FRANQUEAR
EN DESTINO

CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA

Computer Gaming World

Ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 25 BALONES FIRMADOS POR KIKO CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº26 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MIGUEL VILAGELIU GARCIA ..... PO (PONTEVEDRA)
RAUL RODRIGUEZ MUÑOZ ..... MADRID
DAVID BERMEJO SANCHEZ ..... MURCIA
ROBERTO DIEZ EXPOSITO ..... MATARO, BARCELONA
DAVID CALVO VALLS ..... BARCELONA
JESUS SANTAMARIA PABLO ..... MADRID
JULIA ZAMORANO ALBAREZ ..... MADRID
RUBEN ADRIAN FRANCA ..... CAPARROSO (NAVARRA)
JUAN CARLOS ESTEVEZ ALONSO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
JUAN MANUEL GALLEJONES AGÜERO ..... MADRID
JAVIER GOYA PEREZ ..... SANTIAGO (LA CORUÑA)
CARMEN GARCIA PEREZ ..... AVILES (ASTURIAS)
JACOBO SANCHEZ GOMEZ ..... TOLEDO
DIEGO RUIZ HERRERO ..... OVIEDO (ASTURIAS)
JOSE FERNANDO BONITO PADILLA ..... UBEDA (JAEN)
NAIRA ENCINAR RODRIGUEZ ..... MADRID
GUILLEM NAVARRO MUÑOZ ..... CORNELLA (BARCELONA)
LUIS MARTINEZ CALCERRADA ..... MADRID
EDUARDO CASADO VILLAFRANCA ..... S.S.DE LOS REYES (MADRID)
DAVID MARTIN OLIVERA ..... MADRID
ANTONIO EDUARDO GARCIA GARCIA ..... BADAJOZ
JOSE ANGEL FERNANDEZ LANZA ..... LUGO
FELIX COBETA ..... ALCORCON (MADRID)
DAVID BOBADILLA LUENGO ..... VITORIA (ALAVA)
ROBERTO REBOLLO MIRANDA ..... MADRID

Y LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS DEL MISMO CONCURSO SON:

JAVIER ENGO PARDO ..... OLLERIA (VALENCIA)
ANA ALEGRE SANZ ..... MADRID
ANTONIO JOSE GARCIA MOYANO ..... FERNAN NUÑEZ (CORDOBA)
JESUS DIAZ ..... PUERTOLLANO (CIUDAD REAL)
JUAN PEDRO RUIZ RABADAN ..... OLIVARES (SEVILLA)
MARIA COLMENARES SERRA ..... MADRID
PALOMA VIZCAINO VERGARA ..... ARANJUEZ (MADRID)
JESUS MANUEL COCA GARCIA ..... MADRID
DAVID CERVERA PEREZ ..... ALZIRA (VALENCIA)
ARTURO CEPEDA PEREZ ..... ZAMORA

LOS GANADORES DE LOS 8 JOYSTICKS "JOY LEADER" CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº26 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

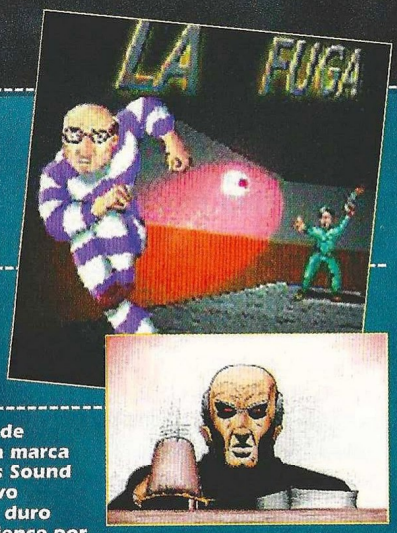
MIGUEL ANGEL CABANES JAREÑO ..... ALICANTE
PEDRO ANTONIO GALLEGO ..... VALLADOLID
JUAN BAUTISTA ANDRES SOLBES ..... VALENCIA
ALBERTO SEGOVIA ALONSO ..... CORDOBA
NACHO PEREZ LOZANO ..... VALENCIA
AITOR SÀNCHEZ GARMENDIA ..... IRUN (GUIPUZKOA)
JUAN MAURICIO MONTERO MONTERO ..... GINES (SEVILLA)
RAUL MIGUEL CEBRIAN CALVO ..... ZARAGOZA

LOS GANADORES DE LOS 3 JUEGOS "AGE OF EMPIRES" CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº27 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ALBERTO SANCHEZ ABIAN ..... MADRID
JAVIER MAORAD PASTOR ..... TERUEL
CELESTINO BERNALDEZ NAVARRO ..... SAN JUAN (ALICANTE)

Contenido del CD

La fuga



Un entretenido juego que te propone una de las aventuras más arriesgadas: escapar de una prisión. Para ello tendrás que conocerte al dedillo los entresijos del lugar, su funcionamiento, y entablar relación con otros presos.

REQUISITOS MÍNIMOS

486, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, Windows 95, Directx 3.0 o superior, ratón

MS DOS

La Fuga es un juego para Windows 95, no funciona en MS-DOS ni versiones anteriores de Windows.

WINDOWS 95

La Fuga no necesita instalación, pero si que tengas DirectX en tu sistema (consulta las instrucciones de instalación en estas mismas páginas). Abre el CD-ROM y la carpeta FUGA. Haz una doble pulsación sobre el icono FUGA.

CONTROLES

Utiliza los cursores para moverte, el ratón para navegar por la barra de menú y seleccionar acciones, y la barra espaciadora para realizar acciones. F1 y F2 salvan y cargan partidas respectivamente, y F3 sale del juego.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución de este juego está incluida en los Top Secret Interactivos de este mes.

SERVICIO TECNICO

La Fuga es un juego exclusivo para Windows 95.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Si es un problema de sonido, comprueba que la marca de tu tarjeta de sonido es Sound Blaster, y que en el archivo AUTOEXEC.BAT del disco duro existe una línea que comience por SET BLASTER.

2.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

Vídeo de Might & Magic VI

INSTRUCCIONES DE USO

Abre la carpeta MM6 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre uno de los dos archivos que contiene (uno ejecuta el vídeo en una resolución de 320x200 y el otro en 640x480). Sólo es compatible con Windows 95.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y después la de DIRECTX. Haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos. Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

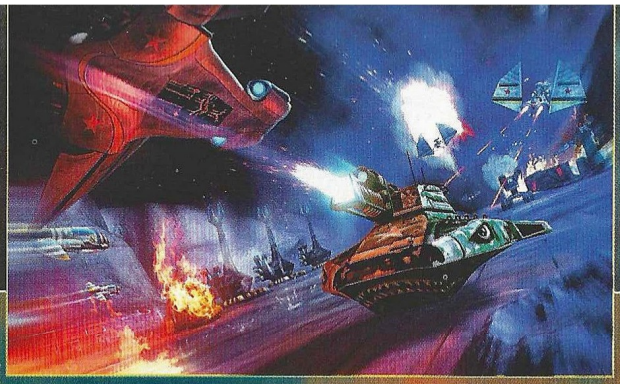
Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1 / IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

CDB16E403.EXE Netscape Navigator para Windows 3.1 / CDB32E403.EXE Netscape Navigator para Windows 95



Computer Gaming World

Demo Jugable de Battle Zone

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 180 MB de disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

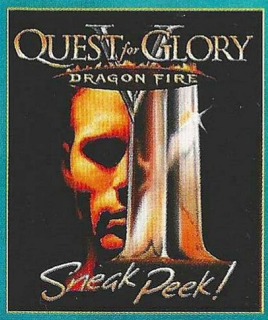
Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta BATTLE que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo SETUP y sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo.

Ejecución: En Programas encontrarás un acceso a la demo de Battlezone.

Controles: Usa los números para seleccionar las opciones de comunicación, ESPACIO para seleccionar un objeto que tengas delante, el ratón para girar la cabeza y disparar (los dos botones sirven para armas distintas). Desde el menú principal, puedes acceder a OPTIONS/PLAY OPTIONS/INPUT CONFIGURATION para ver las demás teclas de juego, y también puedes redefinirlas. Puedes usar joystick.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Quest for Glory V: Dragon Fire



INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, 125 MB de disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta QFG5 que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo SETUP y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Sierra en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

Controles: Usa los cursores para moverte, el ratón para interactuar con los objetos y elementos de pantalla (el botón derecho cambia el cursor), y SHIFT para correr. Si pulsas sobre el icono del libro (arriba a la derecha) encontrarás instrucciones mucho más amplias y detalladas.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Vídeo de Commandoss

INSTRUCCIONES DE USO

Abre la carpeta COMMANDOS del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo COMMANDO que contiene. Sólo es compatible con Windows 95.

Vídeo de Forsaken

INSTRUCCIONES DE USO

Abre la carpeta FORSAKEN del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo AVI que contiene.

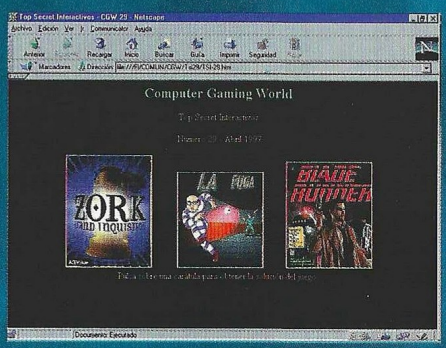
TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI29 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-29. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.



NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

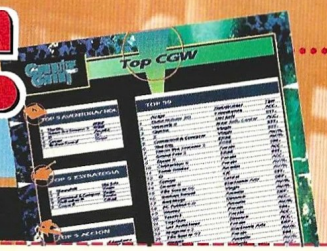
6 JUEGOS "FLIGHT SIMULATOR 98"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

Computer Gaming World

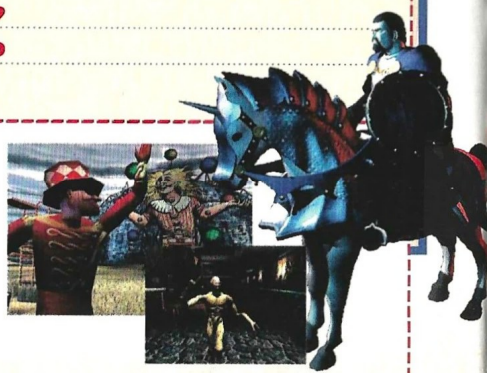


Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



EL MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA JAMAS CREADO

LOS UNICOS ALIADOS... SON ENEMIGOS

STARCRAFT

POR LOS CREADORES DE WARCRAFT.

- Especies de alienígenas
- Múltiples escenarios de batalla.
- Revolucionarios efectos especiales
- Intensa competición vía Internet.
- Incluye un editor de campañas.

5.995 Ptas

CENTRO MAIL

www.centromail.es

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆872 19 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147. Esq. Regàs, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke s/n ✆60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038 ✆378 22 22
- C.C Las Rosas. PROXIMA APERTURA

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro II ✆637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆656 24 11

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆29 47 04

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2º Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos - Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler. local 32. A - El Saler, 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida. Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆484 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz, 14 ✆976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires Paraná, 504 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Curse of Monkey Island	Erbe
3	Broken Sword 2	Virgin
4	Atlantis	Friendware
5	Mundo Disco 2	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Civilization II	Proein
2	Warcraft II	Ubi Soft
3	Theme Hospital	Electronic Arts
4	Z	Virgin
5	C&C Red Alert	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Quake	N.S.C.
3	Duke Nukem 3D	Proein
4	Jedi Knight	Erbe
5	Doom II	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
2	PC Fútbol 5.0	Dinamic
3	FIFA 98	Electronic Arts
4	Fútbol Pro 97/98	Proein
5	PC Basket 4.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Red Baron 2	Coktel
3	Grand Prix 2	Proein
4	iF-22	Friendware
5	EF-2000	Infogrames

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Civilization II	Proein	EST.
3	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
4	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
5	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
6	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
7	Quake	New Soft. Center	ACC.
8	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
9	Z	Virgin	EST.
10	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
11	Jedi Knight	Erbe	ACC.
12	Doom II	Erbe	ACC.
13	Constructor	New Soft. Center	EST.
14	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
15	MDK	Virgin	ACC.
16	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
17	POD	Ubi Soft	ACC.
18	Carmageddon	Arcadia	ACC.
19	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
20	Outlaws	Erbe	ACC.
21	Age of Empires	Microsoft	EST.
22	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
23	Quake II	Proein	ACC.
24	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
25	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
26	Atlantis	Friendware	AV/R.
27	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
28	Broken Sword	Virgin	AV/R.
29	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
30	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
31	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
32	Shadows of the Empire	Erbe	ACC.
33	Blood Omen	Proein	ACC.
34	Riven	Electronic Arts	AV/R.
35	Blade Runner	Virgin	AV/R.
36	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
37	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
38	Turok	New Soft. Center	ACC.
39	Lands of Lore 2	Virgin	AV/R.
40	Red Baron 2	Coktel	SIM.
41	The Dig	Erbe	AV/R.
42	Caesar II	Coktel	EST.
43	X-Wing Vs. Tie Fighter	Erbe	ACC.
44	Ecstatica II	Electronic Arts	ACC.
45	Fútbol Pro 97/98	Proein	DEP.
46	Sub Culture	Ubi Soft	ACC.
47	Grand Prix 2	Proein	SIM.
48	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
49	Resident Evil	Virgin	ACC.
50	Shadow Master	Electronic Arts	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

Edita vídeo en tu PC

YA A LA VENTA por sólo 395 Pts.

IMAGEN LIMITE

Este mes en FamilyPC:

- Los secretos de la edición de vídeo en PC, cómo conseguir los mejores efectos.
- Todo el saber del universo, los mejores diccionarios y enciclopedias en CD-Rom.
- Consigue ya tu escáner, 15 modelos desde 9.000 pts.
- La última tecnología, lo más nuevo en pantallas planas.

Y mucho más en...

FamilyPC

La revista de Informática pensada para todos

Visita nuestra WEB: http://www.zdnet-es.com

*ADEMÁS INCLUYE **GRATIS** LA GUÍA DE COMPRAS MÁS COMPLETA DEL MERCADO*

VUELVEN LOS HEROES...

Might and Magic® VI

THE MANDATE OF HEAVEN

NEW WORLD COMPUTING

Una división The 3DO Company

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com